ARKANDA ÜÇ KAFALI BİR MAYMUN VAR!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Ekim 2022/10 • 15₺ (KDV Dahil) • Sayı: 180 • ISSN: 1307-8933

Oyungezer



SAINTS ROW
OLDU MU ŞİMDİ GÜZEL KARDEŞİM?!

XENOBLADE CHRONICLES 3
150 SAATİMİZİ YEDİ BİTİRDİ!

EYLÜL ŞENLİKLERİ:
- NIGHT CITY WIRE SPECIAL
- UBIFORWARD
- TOKYO GAME SHOW 2022

RETURN TO MONKEY ISLAND™
KARAYİPLERİN EN ŞAPŞAL KORSANI GERİ DÖNDÜ!





İÇİNDEKİLER

SELAM OGZ!



PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL









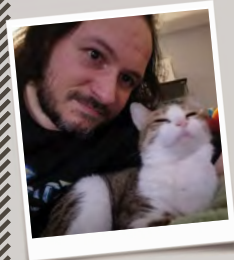






82

KAPAK



CAN ARABACI
can@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

Bu ay uzuun zamandır hiç yapmadığım bir şey yaptım ve 2019'dan beri ilk defa tatile çıktım. Öyle gözünüzde çok acayip bir şey canlanmasın tabii tatil deyince, Leon artık 1,5 yaşına geldiği için Türkiye'deki akrabaları görüp tanışmaya geldi aslında. Ama her şeye rağmen hava değişimi ve Leon'u biraz da anneme, babama ve kardeşime emanet edip kafa dinleyebilmek iyi geldi.

Bu arada oyun sektörü tatil dinlemiyordu tabii ki. Gamescom bitti, geçti diye rehavete kapılmak bir yana, irili ufaklı üç etkinliğimiz oldu bu ay. İlki Cyberpunk 2077'ye olan ilgiyi bir anda dirilten Night City Wire Special, ikincisi önümüzdeki yıllarda Assassin's Creed'e doyacağımızı garantileyen UbiForward, sonuncusuysa Japonya'dan gelmekte olan kasırganın habercisi olan Tokyo Game Show'du. Üçünün de altından girip üstünden çıktık tabii ki, Portal sayfalarımızda okuyabilirsiniz.

Onun haricinde ben tatile gider gitmez kucağımıza düştüğü için benim bir süre uzaktan kıskanarak izlediğim Return to Monkey Island bu sayımızın ana yıldızı. Ama diğer incelemelerimiz de hiç yabana atılacak gibi değil hani. Nihayet yazın oyun kuraklığı çektiren günleri sona erdi de yine inceleyecek, kendimizi kaptıracak tonla oyun içerisine düşüverdik. Seriyi baştan ateşleyen Saints Row, J-RYO açlığımızı dindirmesi bir yana bizi tıka basa doyuran Xenoblade Chronicles 3, bolca kafa salladığımız Metal: Hellsinger, her yeri vıcık vıcık eden Splatoon 3 gibi daha nice inceleme de içeride sizleri bekliyor.

Siz arkanıza yaslanıp sıcak bir çay ya da kahve eşliğinde bu sayının tadını çıkartıyorken bizi muhtemelen kemikleri donduran bir kış bekliyor olacak. "Kışa daha var ya" diye düşündüğünüzü tahmin edebiliyorum ama Fimbulwinter mevsim dinlemez. Önümüzdeki sayıyı kaçırmak istemezsiniz, bana güvenin :)

email, twitter, discord
facebook, youtube

Selam! OGZ



Gülhis Canpolat

Ekim ayını zamanın geçişiyle ilgili hezeyanlar yaşayarak karşıladım. Sevgili Oyungezerler, nasıl 10. ay gelmiş olabilir?! 180. sayıdan SELAM. Allahtan bu ayki oyunlarımı buldum da onları açıp beynimi kapatabileceğim. Biri Moonbreaker elbette, öbürü de SCORN! HAZIR MIYIZ SCORN'CULAR?!



MİSAFİR EDİTÖR:
ÖMER AKDAĞ

Ah ah, üzgün, serdüş, berdüşüm sevgili okur. Aha eski selamcıbaşı uğruyormuş diyenlerden milyonlarca mektup gelir, sabaha kadar muhabbet döndürürüz, Selam'ı on sayfaya zorlarız hayalleriyle doluydum ama iki tanecik gelmiş. Hayır okuyorum, geçtiğimiz aylarda bana bir sürü selam gönderen, laflar paslayan oldu buralarda ama şimdi beni gören kaçmış! Ama yok ya. Yok bi' şey ya, tamam ya. Sorun sizde değil bende, ayrı dünyaların insanlarıymışız (tripimi ata ata girerim!).



Misafirin önerisi

Anime önereceğim tabii!! İçinde kendinizden bir şeyler bulacağınızın garantisini vereceğim ama bu bulduğunuz şeylerden hoşlanacağınızın garantisini veremeyeceğim, efsane kara komedi serisi Welcome to the N.H.K. Çoğunuzun benim gibi çok parti insanı olmadığınızı, daha çok ev insanı olduğunuzu varsayıyorum ve bizim gibilerin mutlaka ama kesinlikle izlemesi gereken bir seri olduğunu düşünüyorum naçizane. Tek sezoncuk, başlayıp bitiyor.



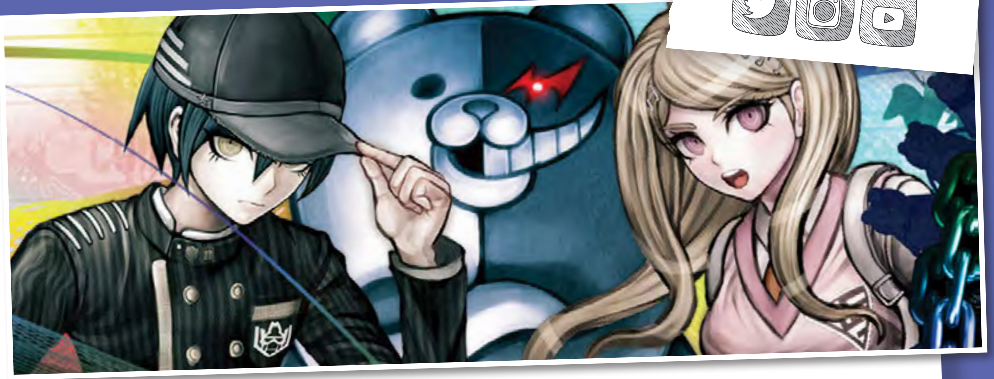
Bize Yazın!



Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, Discord kanalımız da emrinize amade. Gelin!

Selam hakkında bir Selam

Baran Assu



Gülhis ve Sabri (bu kısım sonradan anlam kazanacak) ve Ömer hepinize merhaba!

Gamescom'da yaşananları çok merak eden bir okur olarak dergiyi anında indirdim tabi ve gözüm Selam'a takıldı ilk açıkçası.

İlk olarak, Umut, hissettiklerini anlıyorum kardeşim. Abi zor yani Türkiye'de herhangi bir hobi sahibi olmak gittikçe imkansızlaşıyor. Evet her şey çok pahalı ve alım gücümüz korkunç düşük. Ama bunun muhatabı da influencer değil bence. (Dergiye asla politika yapmak için gelmiyorum ama ülkeyi yöneten insanlar belli.) O nedenle özellikle ikinizin de verdiği son cevaba çok katıldım. Evet, görgüsüzce özendirme çabasına giren, sanki her reklam kendi malıymış gibi satmaya çalışan bir sürü youtuber var. Bunu şirket vs düşünmez ki, şirket yani hayır kurumu değil. O parasına bakar. Ve bizim paramız gittikçe eriyorken bunun bize dokunması çok doğal. Ama işte sanki bunun çözümü unsubscribe ya da hatta blok falan bence.

Sonuç itibariyle Umut haksız değil ama sizin de çözebileceğiniz bir şey yok ortada o yüzden olabilecek en haklı biçimde cevap vermişsiniz gibi hissettim ben.

Gülhis: Baran yeniden hoşgeldin Selam'a. Evet, geçen hafta biz de mümkün mertebe bu minvalde bir cevap vermeye çalıştık. Bir oyun dergisi olarak biz de iki arada bir derede bir yayın olduk. Bir yandan işimiz bu, öbür yandan herhangi bir şeyin fiyatı… Neyse, umarım Gamescom dosyası hoşuna gitmiştir!

Ömer: Youtuberlar iyi yine ya, bana bedava PS5 verseler (en az on tane de oyun istiyorum ama, onlar da yuva yıkan cinsten) düz dünyacı tişörtüyle dolaşıp herkese dünyanın düz olduğunu anlatmaya kabulüm!

ÖMER BEN DE WARHAMMER BAŞLAMAK İSTİYORUM. Ya abi ben bu Total War'a çok özeniyorum, incelemeyi daha bitiremedim ama okuduğum kadarından ayrıca gene bi' özendim. Ama böyle oyunlardan da zırnık anlamıyorum yani o turlar nasıl değişiyor, politika falan var ama şehirlere fabrika falan da kuruyorsun (ya da kuruyor musun? Ne bileyim) ama aynı zamanda savaşlar da var taktik teknik kasman lazım. Ben bu oyunlar nasıl oynanıyor bir noob olarak nereden öğrenebilirim? Bu dünyaya nail olmak istiyorum. Yardım edin Mehmet Ali Bey!!!

Gülhis: ÖMER YARDIM ET! Vallahi Baran, ben de senelerdir oynuyorum sözde ama öyle tıklıyorum kafama göre, adamlar gidiyor, savaşıyorlar, kendimce taktik yapıyorum ve işe yaramıyor elbette falan fişman… Ama herhalde anlatmaya çalıştığım şu ki çok inanılmaz başarılı olmadan da eğlenmek mümkün yani. :D

Ömer: Valla Baran, küçüklüğümden beri strateji oynarım, kim bilir kaç bin saatim vardır ama karşıma yeni bir oyun çıktığında hakikaten ben de senin gibi hissediyorum. Şimdi mesela Victoria 3 çıkmak üzere, çok istiyorum oynamak ama bir sürü garip garip menü, bir sürü garip garip mekanik. İnsan işi gibi değilmiş gibi, darlayıcı bir şeymiş gibi geliyor. Ama öte yandan yine yıllardır strateji oynuyor olduğum için şunu da biliyorum ki: Bu his yanıltıcı.

Küçük küçük parçalardan oluşan bir süreç olarak bakmak lazım. Oyunu açıyorsun, ha bir karakter var, sol tıklayınca seçiliyor, sağ tıklayınca bir yere gidiyor. Güzel, kolay. Ha şurada bir şehir var. Sol tıklıyorum, birkaç tane bina çıkıyor. Üstüne geliyorum, ha bu bina para kazandırıyor, bu bina nüfus arttırıyor. Şurada bir tuş var, ha buna basınca yeni birim basılıyor... Hani demek istediğim, "Total War öğrenmek" veya ne bileyim "Crusader Kings öğrenmek" dediğin zaman göz korkutucu hale geliyor olay evet ama oyuna adım attığın zaman zaten senin benim gibi normal insanlar için yapılmış eğlence ürünleri bunlar, kendilerini yavaş yavaş öğretmeyi ve sana bu süreçte keyif vermeyi iyi biliyorlar.

Eski stratejiler için bunu söylemek biraz daha zordu ama özellikle modern oyunlar yeni oyuncuların elinden çok güzel tutuyor. Atıyorum Crusader Kings 2'yi açsan allak bullak olabilirsin hakikaten ama Crusader Kings 3 kendini o kadar tatlı tatlı öğretiyor ki... Aynı şey Total War: Warhammer 3 için de geçerli. Çok hoş bir eğitim bölümü var, oyun içinde de danışman sana her şeyi anlatıyor...

Özet olarak gözünde büyütecek bir şey yok, adım attığın an gerisi gelir. Adım atmanı da tavsiye ederim zaten, müthiş oyun Total War: Warhammer (Game Pass'te var 3). Vallahi gece yatmadan 1 saat önce kapatmaya çalışıyorum yoksa oyunu kapayıp hemen yatarsam kalbim hızlı çarptığı için saatlerce uyuyamıyorum, o kadar heyecanlı :)

Bu arada sen yine de kendim uğraşamam dersen Youtube'da kendi kanalımda arada Total War yayını açıyorum. Orada da az insan olmasından, çok muhabbet dönmemesinden şikâyetçiyim zaten. Hem nasıl oynanırmış görürsün hem iki muhabbet çeviririz uğrarsan.

Neyse, o yardım geledursun, Gamescom dosyasında bolca bağımsız görmek benim hoşuma gitti. Sebeplerden en büyüğü artık büyük stüdyoların oyunlarının anca taksitle alınacak meblağlara ulaşmış olması. Aynı ekonomi muhabbetini açmayacağım ama hem daha cebe uygun fiyatlara oyun alıp hem de bağımsız stüdyoları destekleme fikri çok kafama yatıyor benim. Dosyadan kendime bir iki oyun da beğendim, darısı diğer okurların başına.

Umarım bir gün her şey daha güzel olur ve değişik değişik bir sürü fuardan Oyungezer yazıları okuruz.

Sağlıcakla kalın!

Gülhis: Ya insan hangi oyunları beğendiğini de söyler. :p Ama evet, benim de yapmaya çalıştığım biraz buydu. Sonuç itibariyle herkes aşağı yukarı sevdiği türlere hâkim. En AAA olanı ulaşılamaz geliyorsa benzeri birçok bağımsız oyun var. Tabii gönül ister en büyük oyunların hepsine hem ekonomik olarak hem de zaman bakımından yetişebilelim ama olmuyor işte.

Ömer: Doğrusu ben istisnalar dışında bağımsızlarla çok içli dışlı olmayan pis bir kajulum. Geçen Elden Ring bitirdim (üf ama hakikaten Elden Ring de), Total War'dan vakit bulursam Cyberpunk ve Dying Light bekliyor beni. Ha bağımsızdan sayarsan Danganronpa v3 oynuyorum şu sıra, bu kadar kafası kırık bir seri olamaz. Hikâye bitmişti, 3. oyun ne alaka diyordum ama müthiş gidiyor şimdilik. Tabii bir de



arada Disco Elysium bitirdim geçen, o da bağımsız neticede. Hayranlığımı tarif edemem Disco Elysium'a, ben böyle bir şey görmedim hayatımda, ağzım açık önünde eğiliyorum.

Konu Yok Lan

Gökhan Kan

Selam OGZ, uzun bir süre dergiden koptum ve birden mail atasım geldi.

Dergide kim varsa gitti be. Sinan abi başta olmak üzere, Ömer abinin yazı işlerini bırakması dergiyle bağımı kopardı biraz. OGZ forumlarında goygoy yapılıyordu falan. Dergideki, boş muhabbet bölümlerini çok severdim. Derginin ilk sayfalarında komik anıları anlatanlar olurdu, kuzey kutbuna Oyungezer dergisi götüren bile vardı. Şimdi okuduğum OGZ bana biraz "düz" gibi geliyor.

Sizce ben mi değiştim yoksa OGZ mi değişti? Yoksa ben 2018'de yaşamaya devam mı ediyorum?

(Bu iç karartan bölümü isterseniz yayınlamayın.)

Gülhis: Ömer hâlâ burada ya. *kolundan çekerek getirir* Bak! Şaka bir yana, 2018'i de geçtim, ben 2012'de falan tamamdım aslında. Meteor düşecekti, telef olacaktık falan… O meteora bi' telefon mu açsak? Bu konuda konuşulacak çok şey var. Kâğıt fiyatları, basılı çıkmıyor oluşumuz, genel ekonominin ilk eğlence sektörlerini vurması falan… Dergi değişti elbette ama önerilere açığız. :)) (Ayrıca bir zamanlar forumlarda dönen muhabbetler şimdi Discord'da dönüyor. Aynı şey değil tabii ama işte…)

Ömer: Bak ya Ömer bırakınca OGZ düzleşti falan diyerek eski ve yeni YİM'ler arasına nifak tohumları ekmeye çalışıyorsun, yemezler! Güzelim Anime köşesini uyuz çirkin bir kenara sıkıştırdığı gerçeğini bir yana koyarsak Can aslandır! *(Ya gel anime köşesi yaz hadi yine dediğimde benim bağlanma sorunum var, düzenli köşe yazmak istemiyorum dememişsin gibi bir de bana atıyorsun topu ama bak... Cık cık. -Can)* Hem bak Gülhis de var, lap lap lap (sırtına öksürtürcesine tokat atma efekti).

Geyik bir yana eski-yeni OGZ'yi kıyaslamak bana düşmez ama insan doğası gereği mi desem, sürekli negatife giden bir ülkede-dünyada yaşamanın doğal sonucu mu desem, geçmişe özlem duyma eğiliminde oluyor. Ne bileyim bir Youtube kanalı takip ediyorsun, eskisi kadar keyif almıyorsun, eskisi kadar iyi değil mi acaba diye düşünüyorsun ama aslında o kanal hâlâ aynı güzellikte, sadece sen değişmiş olabiliyorsun. Kimi insan aynı keyfi almaya yıllarca devam edebiliyor, kimisi başka şeylere yoğunlaşıyor, kimisi aynı keyfi almayı istiyor ama kendi değiştiği için alamıyor, parmak basması zor. OGZ konusunda da yerleri bin sene de geçse asla dolmayacak nice insanlar geçti bu sayfalardan, onlara saygıda sevgide asla kusur etmek istemem ama, yenileri de idare eder ya :) Daha az informatif, neşesi goygoyu daha bol bir kafayı isterdim ben de ama işte bir yandan gerçek hayat, bir yandan derginin basılıyı bırakmasının ve artık fazla kişiye ulaşmamasının motivasyon düşüklüğü derken herkeste her ay aynı enerji olmayabiliyor, onu da anlıyorum.

(Buraya bir parantez açma ihtiyacı hissettim: OGZ tabii ki değişiyor arkadaşlar. Çünkü sizin gibi, herkes gibi dergiyi hazırlayan bizler de değişiyoruz her geçen gün. Fikirlerimiz değişiyor, zevklerimiz değişiyor, alışkanlıklarımız değişiyor... Ama iyiye doğru değişiyordur ama kötüye doğru değişiyordur; orası okuyan sizlerin takdiri. Bu konuda önerebileceğim yegâne şey, "Ya şöyle olsa daha iyiydi", "Böyle bir şey yapsanız ne süper olurdu aslında" tarzında istekleriniz varsa bize yazmaktan çekinmeyin. Biz hem kendimizin zevkle okuyacağı hem de sizlerin keyif alacağı bir dergi hazırlamaya uğraşıyoruz zira. Benim de biraz şikayetçi olduğum ve değiştiğini düşündüğüm konulardan biri bu mesela. Eskiden çok daha fazla okur geri bildirimi ve yapıcı eleştiri alırdık, artık yazmıyorsunuz hiç ☹ -Can)

Uzatmadan sorulara geçiyorum.

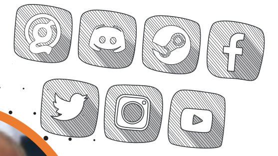
1. Şu an sizi yüz yüze görme şansım var mı?



→Eski ama eskimeyecek bir mini video: Friendship Sandwich. Kısacık bir video hem bu kadar komikli hem de bu kadar wholesome olmayı nasıl başarabiliyor bilmiyorum:

https://youtube.com/shorts/tkUSCNr0aDE

BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ...



Bir ara Göksu Evleri'ndeydiniz, şimdi sizi nerede buluruz? (Bir fotoğraf çekinip giderim.)

Gülhis: Pandemiden sonra Göksu Evleri'ndeki ofisi kapattık maalesef. Keşke bunu GİST öncesi planlasaymışız çünkü orada bulunmak çok daha mantıklı olabilirdi. Şu aralar toplu bir şekilde buluşmamız çok mümkün değil sanıyorum.

Ömer: Foto isteyenler için OGZ Onlyfans açalım.

2. Dergiden sıkıldığınız oldu mu?

Gülhis: İnsanın işi oyun dergiciliği gibi eğlenceli bir iş bile olsa bazen yazılar, incelemeler, oyunlar insanın üstüne üstüne gelmiyor değil tabii. Ama o noktada zaten biraz geri çekilmenin mümkün olduğu bir yer Oyungezer, kimse incelemeleri silah zoruyla yazmıyor. :D Eğer görürsen ki birilerinin sesi soluğu çıkmıyor, onlar dinlenmeye çekilmiş demektir.

Ömer: Dergiyi mesleki olarak bırakıp hobiye dönüştürdükten sonra, biraz da kıdemli insanlardan olmamın da avantajını kullanarak artık canımın istediği şeyleri yazıyorum, istemediği şeyleri Can'ın çok yardıma ihtiyacı yoksa başkasına paslıyorum. Çok keyifli böylesi :)

3. OGZ parasal olarak bir sıkıntı yaşıyor mu? (Parasız indirmek mümkün ondan soruyorum.)

Gülhis: Şu anda ekonomik sıkıntı çekmeyen tek bir yayın bile olduğunu düşünmüyorum ya. Hele basılı olanlar. Buradayız, yani bir gün durup dururken kepenk kapatacak durumda değiliz. Ama basılı çıkmamız vesaire ekonomik olarak mümkün değil örneğin. Geçen gün saman kâğıda 50TL dergi gördüm. Oradan pay biçelim işte.

Ömer: 3 yıl önce 9 liraya söylediğim tavuk tantuni şu an aynı yerde 34 lira :/ İnsanların maaşları da dört kat artsa ya...

Durduk yere içinizi kararttıysam kusura bakmayın.

Biterken çalıyordu: Черниковская Хата-Белая Ночь

Gülhis: Olsun Gökhan ya, hoş geldin, iyi ki geldin. Her Selam konuğu da çiçekler böcekler modunda gelecek değil ya, sonbahar modudur o.

Geri mi getirsek şu biterken çalıyorduyu ya? Biterken çalıyordu: I'm Only Happy When It Rains - Garbage

Ömer: Mondo Grosso - False Sympathy çalıyormuş bende de. Az Japon muhabbeti döndü, kapanış bari Japon olsun!

GELECEK AYIN MİSAFİRİ

ERCE GÜVEN

"BANA BUNUN NE FAYDASI OLACAK?" DİYE KARA KARA DÜŞÜDÜĞÜM BİR DÖNEMDEYİM YİNE. SOKETLER DEĞİŞMİŞ, RAM'LER PCI'LAR 5 OLMUŞ. ALMASAM OLMAZ ALSAM BİR İŞE YARAMAZ. EKİM AYINI ONLİNE VİTRİNLERDE GEÇİRECEĞİM KESİN.

Rings of Power'dan gaza gelip fimleri yirminciye izleme ihtimalim:



Mesai gibi hissettirdiği için Diablo Immortal'ı bırakma ihtimalim:



İlk dinleyişte sevmediğim Megadeth – Night Stalkers'ı güncel dinleme sayım:

%100

Bir PC oyununun 1000+ lira olmasına alışma seviyem:

0



IGN Scorn'un tarihinin ÖNE alındığını sanki ertelenmişmiş gibi duyurunca benim kalp krizini görecektiniz. 21 Ekim'den 14 Ekim'e alınmış, ayrıca Game Pass'te de var. Evet az aksiyonlu, bol yürümeli, ACAYİP BOL etli kanlı bir şey geliyor. GELSİN EFENDİM GELSİİİN!!

Sıcak şeyler içip kedileri soba olarak kullanma ayları geldi çattı. Evde ısıtıcı olarak kullandığınız hayvanların resimlerini atsanız ve şuralar az şenlense...

→ **@OYUNGEZER:** SON ZAMANLARDA BİR DİZİ PATLAMASI YAŞANDI SANKİ YA, ÖZELLİKLE İZLİYCEM ABİ DİYE SIKIŞ TEPİŞ DE OLSA İZLEDİĞİNİZ DİZİ HANGİSİ? [BASKIYA 5 DK. KALA SORUSU]

Sırf Sandman için olmayan bi zaman yarattım kendime... @aygengoris



Sandman. @gulhiscanpolat



Sandman. Bir kere izlemek yetmedi, arada fırsat buldukça ikinci turu bile döndürdüm hatta. @canarabaci



EKİM

Oyungezer

PORTAL

 İLK BAKIŞ: WARLANDER /  DOSYA EYLÜL ŞENLİKLERİ

 BU AY NE OLDU? /  OYUNEZER GRAND THEFT AUTO ONLİNE - PART 2



OYNADIK

WARLANDER

ÖZLENEN TÜR, MODERNİZE YAPI...

CEVDET EMRE KIZILCAN



Birçok insan oynaması ücretsiz çevrimiçi bir oyun gördüğü zaman inanılmaz önyargılı bir şekilde "Yine mi?" diyor. Bence çok vahim bir tutum bu. Genellikle sektörü domine etme ihtimallerinden ve tek kişilikli oyunların niteliğine zarar vereceği düşünülerek söyleniyor bu sözler. Fakat esasında düşünüldüğünden daha az bu türden başarılı oyun var. Sadece sürekli güncellendiği için biraz fazla göz önünde oluyorlar o kadar. Lafı da şuraya bağlamaya çalışıyorum esasında: Oynaması ücretsiz çevrimiçi oyunlarda da taze kan iyidir. Çünkü bu yeni kanlar diğerlerinden sıyrılmak adına tamamen farklı bir deneyim yaşatma peşinde. Warlander da bir dönemin popüler DVO PvP kırması oyun tarzını 2022'de tekrardan dirilterek bahsini ettiğim farklı deneyimi yaşatmanın peşinde.

Bilmem bilir misiniz, erken 2010'larda birden çok sınıfın bulunduğu, eşyalara artı basılan, PvP odaklı oyunlar bulunuyordu. Bu yapının en popüler ismi Brawl Busters (Türkiye'deki adıyla ZombiRock) idi. Dağıtan firmanın batması yüzünden bahsini ettiğim bu oyunlar kapanmıştı kapanmasına da oyuncular bu oyunu o kadar seviyor, yokluğunu o kadar hissediyorlardı ki şu an bile eski dosyaları kurcalayıp hayran sunucuları açmaya çalışıyorlar. Uzun lafın kısası "DVO Aksiyon" olarak tanımlanabilecek bu türe günümüzde inanılmaz bir açlık var. Warlander da bu açlığın farkında olan, kendini hedef kitlesine duyurabilirse potansiyeli muazzam yüksek bir yapım olarak karşımıza çıkıyor.

BAM GÜM PAT ÇAT!

Daha önce de dediğim gibi Warlander bir PvP odaklı bir DVO aslında. Fakat DVO derken PvE grind'larını, endgame'leri falan kastetmediğimi belirtmekte fayda var. Attığınız her maçla elde ettiğiniz ekipman ve parayla sınıflarınıza ait eşyaları maç sırasında değil maçtan önce kuşanıyorsunuz. Savaş meydanında da bu kuşandığınız ekipmanlarınızı kullanıyorsunuz. Bir diğer deyişle oyuna harcadığınız ekran süresi arttıkça mekanikleri çözmenize ek olarak karakterinizin de gelişimi oyun alanına direkt etki ediyor. İşte bu türün zamanında çok sevilmesi, günümüzde de aranmasının sebebi bu. PvP mücadelesini PvE kasmadan yaşamak isteyenler için şahane bir tür.

PvP kısmı da bu tip bir oyun için oldukça kendine has. Zaten üç tane sınıf birbirinden ayrışıyor, buna ek olarak yakın menzilden savaşan karakterlerin kombo yaptıktan sonra çıkan kalp simgesi doğrultusunda vurmasıyla kritik hasar vermesi var. Bu da beyni kapatıp sağ tık spam'lamayı önlüyor. Kullanması çok komplike olmayan sınıflara has yetenekler de eklendi mi savaş alanı iyice keyifli oluyor.

Savaşçı var, büyücü var, Orta Çağ var... HOOOV KOÇBAŞI VAR?!

Warlander kendine orta çağı tema olarak belirlemiş. Bunu da tabii ki sınıflarla ve haritalarla pekiştirmiş. Bu sınıflar Warrior, Cleric ve Mage olarak karşımıza çıkıyor. İsimlerinin gayet haklarını veriyor ve herhangi bir sürpriz içermiyorlar aslında. İşin DVO'lu tatlı kısmı sizin yaptığınız dizilimlerle can barı, atak gibi statüleri değiştirdiğinizde çıkıyor. Kapalı bir test deneyiminden sınıfların dengesi hakkında konuşmak çok zor. Fakat uzak menzilli Mage'in oynanışından pek keyif almasam da Warrior tam ben aradığım karakterdi.

Warlander hem MOBA hem DVO hem aksiyon hem de Hack'n Slash olmaya çalışan hibrit bir yapım. Fikir olarak da konsept olarak da aslında çok iyi fakat bunları ne kadar başarılı yaptığını biraz da zaman gösterecek. Çünkü oyuncu sayısının artması bu tip çevrimiçi oyunlar açısından güzel bir stres testi. Savunduğum kuleye koçbaşıyla vurarak girmeyi deneyen düşman da benim stres testim. ALLAH GELİYO'LAR KAÇIN!!!





JAPONYA'DAN ESEN RÜZGÂR BU SEFER **FENA UÇURDU!**

EREN E.

Her yıl oyuncular ve biz oyun medyası türlü çeşitli etkinlikleri dört gözle bekliyor neler duyurulacak/gösterilecek diye aramızda belki iddiaya bile giriyoruz. Her ne kadar E3'tür Gamescom'dur, The Game Awards'tır çok önemli olsalar da nedense en az onlar kadar önemli olan Tokyo Game Show (belki de alışılmadık panel stilinden dolayı) hep daha bir göz ardı edilip önemsenmiyor; en azından bizim taraflarda. Hal bizde böyleyken Batı medyası bu yıl TGS'yi epeyce yakından izledi. Tabii bunda Japon oyunlarının son 10 yılda Batıya daha açık, daha ulaşılır hale gelmesinin de etkisi var. Bu konuda aslan payını From Software oyunları kapıyor elbette ama Japonya'da ve genel olarak Asya ülkelerinde yeni bir diriliş ve altın çağın da ayak sesleri artık çok net şekilde duyuluyor. Elbette biz de Uzak Doğu'dan esen bu kuvvetli rüzgârlara kayıtsız kalmadık ve doyurucu bir TGS dosyası ortaya koymak istedik bu yıl. Belki bugüne kadar Japon oyunlarıyla hiç ilgilenmediniz ama bu yakın zamanda değişebilecek bir durum zira hemen her türden irili ufaklı Japon oyunu sabırsızlıkla son kullanıcıya ulaşacağı anı bekliyor ve gayet de iyi duruyorlar. Önümüzdeki yıl bu konuda oldukça bereketli geçecek ki 2022'nin bu son 2-3 ayı da hiç boş değil. Keyifli okumalar!



Çıkış Tarihi
Belirsiz

TEKKEN 8

Guinness Rekorlar Kitabı'na göre bir video oyununda kesilmeden devam eden en uzun hikâyeye sahip seri olan Tekken, yaratıcısı Katsuhiro Harada'nın ellerinde yeniden şekilleniyor ve bunun önemli bir kısmı da yeni nesil konsollar sayesinde olacak gibi. Harada, Unreal Engine 5'in kas gücünü arkasına alarak sıfırdan yeni bir dünya kurmuş *Tekken 8* için ve serinin her jenerasyonda yaptığı gibi görsel sınırları zorlamanın peşinde yine. Zaten Sony sunumunda gördüğümüz, gerçek zamanlı olarak Jin ve Kazuya'nın üstünden akan yağmur damlaları, güçlü hamlelerde şişen kaslar ve arkada kopan fırtına görsel bir ziyafet yaşayacağımızı müjdeliyordu. Bunun bir tür Tekken 7,5 olmayacağını da belirtmiş Harada. Zincirlerden oluşan 8 logosuysa Jin Kazama'nın hem Mishima aile mirasıyla ilgili kafa karışıklığını hem de içindeki Devil Gene ile olan hesaplaşmasını simgeliyor. Harada'ya göre Jin ve Kazuya arasındaki geçecek ana mücadelenin sonucu seri için de bir dönüm noktası olacak ve hakkında şimdilik çok bilgimiz olmasa da dövüş oyunu severler için bekleyişe değecek gibi duruyor *Tekken 8*. EREN E.

TÜR: Dövüş | **PLATFORM:** PS 5, XBOX SERIES X/S, PC | **YAPIM / DAĞITIM:** BANDAI NAMCO

EXOPRIMAL

Her yeni gösterimiyle ilgimi daha çok çeken Exoprimal'ın yayınlanan hikâye fragmanında bize hem Exofighter'ların dünyasını hem de devasa yapay zekâ Leviathan'ın amacını ufaktan anlattılar. Uzay zaman dokusundaki bozulmalar sebebiyle dünyamıza "yağan" dinozorları avladığımız takım bazlı oyunun öyküsü "mükemmel exosuit'in" yaratımıyla alakalı olacak gibi. Kendi savaşçımızı ve zırhımızı komple özelleştirebildiğimiz oyunda sınıflar da şimdilik fena durmuyor ayrıca dinozor kesiyoruz, daha ne olsun? Monster Hunter'ın 4 kişilik yapısından



çok bana Anthem'ı anımsatan yapımın kaderi umarım onun gibi olmaz çünkü yüzlerce akın akın gelen dinolara karşı savaşmak hayli eğlenceli duruyor. EREN E.

TÜR: Aksiyon | **PLATFORM:** PS5, PS4, XONE, XBOX S/X, PC
YAPIM: Capcom | **DAĞITIM:** Capcom

Çıkış Tarihi
2023

OCTOPATH Traveler II

Bu yıl oyun çıkarma açısından rekora koşan Square Enix, sevilen JRYO Octopath Traveler'ın devamını duyurmakta gecikmedi. Oyunda yine 8 karakterimiz ve kendilerine has hikâyeleri olacak. Latent Power sistemiyle süper hareketlere kavuşuyor, gece gündüz döngüsü olan şehirlerde ahaliye kılıç çekip ekibimize katabiliyoruz. 2D-HD görselliğinde geliştirmeler de vaat edilenler arasında. Sadece geçen seferki en son boss gibi cringe ötesi bir şey koymasınlar yeterli. Onun dışında bizi fazlaca bekletmeden XBOX harici platformlara bu Şubat'ta konuk oluyor bu yeni sekiz maceracı. EREN E.

Çıkış Tarihi
24 Şubat 2023



TÜR: JRYO | **PLATFORM:** PS5, PS4, Switch, PC
YAPIM: Square Enix, Division 11, Acquire
DAĞITIM: Square Enix



STREET fighter 6

Street Fighter V ilk çıktığında hem dövüşçü listesi hem de içerik olarak epey zayıftı ve yıllar içinde ancak toparlanabilmişti. Capcom'daki abiler yapılan tüm yorumları dikkatle okumuş olmalı ki 6. oyun geldiğinde hiç de azımsanmayacak bir içeriğe sahip olacak gibi.

Öncelikle oyunun tek kişilik World Tour modundan bahsedelim. Metro City isimli şehirde dolanacağımız ve önümüze geleni tekmeleyeceğimiz bu modda sıfırdan bir dövüşçü yaratıp ustalardan eğitim ala ala gelişeceğiz. Aralarda bir Beat em' up havasına da bürünecek olan bu kısım oyunun da kalbi olacak. Battle Hub ise karakterimizi özelleştirip diğer oyuncularla envai çeşit şartta dövüşebileceğimiz ve sıkıldığımızda eski arcade oyunlarının başına oturabileceğimiz bir alan, oldukça da keyifli tasarlanmış. Buna XBOX, PS ve PC oyuncuları arasında crossplay olacağını da eklediğimizde daha çıkışta ortalığı karıştıracak bir oyun var elimizde demektir. Unreal V motoruna geçen yapım görsel olarak da her şeyi baştan ele almış ki karşımızda nihayet karizmatik bir Ken görmek herkesi mest etmiştir. Oyunun *Street Fighter 3: Third Strike* sonrasında geçecek olması da yıllar sonra ana öyküde ilerleyeceğimiz anlamına geliyor. Bu kadarla da bitmiyor yeni Drive Impact, Parry, Reversal, Rush ve klasik Overdrive Art'ımız da keşfedilmeyi bekleyen mekanikler arasında.

Oyunda bir kolay kontrol modu da bulunacak fakat bunu kullanırsanız karakterlerin ful potansiyeline ulaşamayacaksınız ve muhtemelen tecrübeli bir oyuncu karşısında şansınıza küseceksiniz. Yine de seriye yeni hayranlar eklemek için güzel bir deneme. Metro City'de gezerken öğreneceğimiz yetenekler hem kavga dövüşte hem de dünyada belli yerlere ulaşmada işimize yarayacak. Şimdilik 18 karakter duyuruldu başlangıç için fakat biliyoruz ki bu sayı önümüzdeki yıllarda artacaktır. Sözün özü SF 6 inanılmaz özelliklerle donanmış olarak ateş ede ede geliyor er meydanına, karşısında durabilene aşk olsun. EREN E.



TÜR: Dövüş | **PLATFORM:** PS5, PS4, XONE, XBOX S/X, PC
YAPIM / DAĞITIM: Capcom

KISA KISA DENEDİK

STAR OCEAN: THE DIVINE FORCE

Ana karakterinin berbat saç kesimi dışında oldukça eğlendiğim ama yer yer düşen frame rate yüzünden canımın da sıkıldığı bir deneyim oldu SO:The Divine Force. Square Enix'in nedense her oyunu şu son iki üç aya yığmasının bir kurbanı olur mu bilmiyorum ama diğer oyunlardan daha bütçeli ve üzerine uğraşılmış olduğu belli her halinden. Sonuçta serinin 25. yılını kutluyorlar bu yapımla. Eski nesle de geldiğinden görsel kalite havalarda uçmuyor ama yardımcı robot sayesinde siz uçuyorsunuz ve bu bayağı zevkli. Senaryosu da akıcı olursa keyifle oynanır gibime geldi. EREN E.

EIYUDEN CHRONICLE: *Hundred Heroes*

Koji Igarashi'nin Konami'den ayrılıp *Castlevania*'nın ruhani devamı olarak *Bloodstained*'i yapması olayını bilirsiniz. Aynı şeyi *Eiyuden Chronicle* için de söyleyebiliriz. Keza ilk üç Suikoden'ın yapımcısı Yoshitaka Murayama serinin satış rakamlarının düşük olması sonucu Konami'den ayrılıyor ve sadece adı Suikoden olmayan yeni bir oyun yapmak için yola koyuluyor: Karşınızda *Eiyuden Chronicle: Hundred Heroes*.

Oyunun öncesini anlatan aksiyon-RYO oyunu *Eiyuden Chronicles: Rising* bu sene mayıs ayında çıkmış ve beklentilerin biraz uzağında kalmıştı. Neyse ki TGS'de tanıtım videosundan da açıkça görebileceğiniz üzere *Eiyuden Chronicle* tam anlamıyla Suikoden'in yeniden vücut bulmuş hali gibi: 6 kişilik ekiple yapılan sıra tabanlı savaşlar, rün kullanımı, birebir düellolar, 100'den fazla kullanabilir karakter. Hatta videoda yer almasa da ordu savaşlarının da oyunda yer alacağını düşünüyorum.

CV'sinde *Suikoden* olup Eiyuden'de çalışan tek kişi Murayama değil bu arada, Junko Kawano ve Osamu Komuta da seride büyük işler yapan isimler. Tek büyük farklılık ise müzik departmanında gözüküyor, zira müzikler bu sefer üstat Motoi Sakuraba'ya ait. Gene de Miki Hagashino'nun seriyle özdeşleşen tarzını ararız diye endişelenmiyor değilim.

İnanması güç olsa da *Suikoden* hayranları olarak güzel bir dönemden geçiyoruz. Spin-off'ları saymazsak da 10 yıldır düzgün bir *Suikoden* oyunu bekliyoruz, 2023'ü de haydi haydi bekleriz... EMRE S.





TÜR: JRYO | **PLATFORM:** PS4/PS5, Xbox One/Xbox Series X, Switch, PC | **YAPIM:** Rabbit and Bear Studios | **DAĞITIM:** 505 Games

Çıkış Tarihi 2023

KISA KISA DENEDİK

Çıkış Tarihi: 4 Kasım 2022

HARVESTELLA

Square Enix sağ olsun çıkacak tüm oyunlarının demosunu yayınlıyor önceden. Harvestella da tarlalı ekip biçmeli oyunlara Final Fantasy tarzı savaşlar ve alengirli bir öykü katılsa nasıl olurun cevabı gibi. Bütçesinin düşük olduğu çok belli fakat oynarken eğlenmedim de değil. Kasım ayına sakin bir alternatif eklemek isteyenler deneyebilir ilginç bir hibrit olmuş. EREN E.

Çıkış Tarihi: -

THE DIOFIELD CHRONICLE

Farklı bir şeyler deneyen bu Taktik JRYO oyunu yine o meşhur "3 krallık vardı, biri diğerine dalarken öbürü köşesine çekildi" tarzı bir girizgaha ve dünyaya sahip. Ama yarı gerçek zamanlı taktiksel savaşları oldukça eğlenceli. Sinematikleri fena olmasa da o bomboş hub'ı gördükten sonra bu oyuna da yeterli bütçe ayrılmadığını anladım. İsminde Chronicle varsa yenir cinsinden. EREN E.

RISE OF THE Ronin

Çıkış Tarihi 24 Şubat 2024



Team Ninja – Koei Tecmo ikilisi birkaç seferdir bize sağlam feyk atıyor, "Aha da Nioh 3 geliyor!" dediğimiz anda ekranda bambaşka bir oyun ismi beliriyor. *Wo Long: Fallen Dynasty* de aynısı oldu, *Rise of the Ronin*'de de.

300 yıl süren Edo Dönemi'nin yani Bakumatsu'nun sonunda geçecek olan *Rise of the Ronin* savaş ağırlıklı bir açık dünya aksiyon rol yapma oyunu. Japonya'da Batı nüfuzu yayılırken Tokugawa şogunluğu ile şogunluk karşıtı fraksiyonlar da savaş halinde ve biz de hikâyeye bu noktada dahil olacağız. Aslında *Rise of the Ronin* için *Ninja Gaiden*'in ruhani devam oyunu demek mümkün, bu sefer fantastiği bir kenara bırakıp gerçek olaylara ve tarihi kişiliklere dayanan bir macerayı deneyimleyeceğiz. Şunun şurasında iki yıl sabrediveriz, ne yapalım. ESER

TÜR: Aksiyon/RYO | **PLATFORM:** PlayStation 5, PC | **YAPIM:** Team Ninja | **DAĞITIM:** Koei Tecmo

KISA KISA DENEDİK

Çıkış Tarihi: 27 Ekim 2022

VALKYRIE ELYSIUM

PSP zamanlarında az Valkyrie Profile oynanamamıştım ve bu sürpriz geri dönüşün tamamen farklı bir yaklaşıma sahip olması da hoş ama bu resmen bir PS3 oyunu olmuş yahu. Berbat ve kendini aşırı tekrar eden mekân tasarımları, aynı uyuzlukta düşmanlar. Nuh Nebi'den kalma bir oyun tasarımı mevcut yani. Hani dövüşmesi zevkli ama bu da bütçesizlikten potansiyelini harcayan oyunlardan olacak gibi geldi bana. EREN E.

LIKE A Dragon (YAKUZA YANI)



Kendi halinde başlayan ama adım adım dünya çapında popülerleşen bir seri *Yakuza* ve Sega da bu geç gelen popülaritenin ekmeğini yemeye niyetli. Taş gibi duran 3 oyun birden duyurdu! Nedense Yakuza ismini bir kenara bırakmaya niyetliler ama, komple *Like a Dragon* ismini kullanıyorlar. Alışması zor olacak.

Duyurulardan birincisi Yakuza'nın samuraylar zamanında geçen şubesi Ishin'in yeniden yapımı. Eskisini oynamamıştım, çok da aşinalığım yoktu; fragmanda bildiğin Yakuza karakterlerinin samuray versiyonlarını görünce şaşırdım şahsen. Elbette isimleri falan farklı ama yüzleriyle, kişilikleriyle, seslendirmeleriyle bildiğimiz sevdiğimiz tiplerin neredeyse hepsi burada. Hatta eski oyunu çok daha genişletmişler ve Ishin'den sonra çıkan Yakuza'lardan karakterleri de oyuna yedirmişler. Abartılı katana aksiyonu falan da neşeli duruyor.

Bir diğer duyuru *Like a Dragon Gaiden: The Man Who Erased His Name*. Seriyi az çok takip edenler İsmini Silen Adam deyince Kiryu'nun kastedildiğini anlamıştır zaten. Oyun *Yakuza 6, 7* ve *8* arasındaki boşlukları dolduracak, nispeten küçük çaplı bir yapım. Yine açık dünyası, bol bol yan aktivitesi olacakmış ama ana hikâye diğer oyunların aşağı yukarı yarısı kadarmış. Adamım Kiryu'yla daha fazla vakit geçirmeye hiç hayır demem.

8 adını anmamdan fark etmişsinizdir, üçüncü duyuru da *Like a Dragon 8*. 7'de Kiryu değil Ichiban diye yeni bir eleman başkarakterimizdi ve oyunun tarzı aksiyondan RYO'ya dönmüştü malum. Bu RYO yapı 8'de de devam ediyor ve bu kez iki başkarakterimiz var: Ichiban ve adamımızın bizzat kendisi Kiryu. Her ikisinin de ayrı ayrı ekipleri olacakmış. Ha bir de Kiryu yeni saç yapmış. Ne kadar bakarsam bakayım gözüm alışamıyor ama hayırlısı. ÖMER

LIKE A DRAGON: ISHIN
TÜR: Aksiyon
PLATFORM: PC, PS, Xbox
YAPIM: Ryu Ga Gotoku Studio
DAĞITIM: Sega
ÇIKIŞ TARİHİ: 21 Şubat 2023

LIKE A DRAGON: GAIDEN
TÜR: Aksiyon
PLATFORM: PC, PS, Xbox
YAPIM: Ryu Ga Gotoku Studio
DAĞITIM: Sega
ÇIKIŞ TARİHİ: 2023

LIKE A DRAGON 8
TÜR: RYO
PLATFORM: PC, PS, Xbox
YAPIM: Ryu Ga Gotoku Studio
DAĞITIM: Sega
ÇIKIŞ TARİHİ: 2024

STELLAR Blade

Çıkış Tarihi
2023

Siz onu hep *Project Eve* diye bildiniz ama o içten içe hep bir *Stellar Blade*'di. Konsollarda Playstation 5'e özel olacak *Stellar Blade*'da Adem ile Havva'nın hikâyesi bilimkurguya bulanmış halde karşımıza çıkacak.

Biz, yani Eve (Havva) Dünya'yı kurtarmak için bir yolculuğa çıkacak, bu yolculukta yolumuz Adam (yani Adem) ile kesişecek ve Dünya'da geriye kalan tek şehir olan Xion'dan başlayarak dünyamızı geri almak için savaşacağız. Na:tives adındaki işgalci kuvvetlerin elimizden çekeceği var anlayacağınız! Soulslike türünde savaşlara sahne olacak oyunda saldır, savun, kaçın taktikleri kullanacağız bol bol. Grafiksel olarak da müthiş hoşuma giden bir proje bu, umarım fos çıkmaz. ESER

TÜR: Aksiyon | **PLATFORM:** PlayStation 5, PC | **YAPIM:** SHIFT UP | **DAĞITIM:** SHIFT UP, SIE

HABER

Elden Ring, ilk yılın oyunu ödülünü aldı!

Elden Ring, Tokyo Game Show'daki Japon Oyun Ödülleri'nde Yılın Oyunu seçerek büyük ödülleri açılışını da yapmış oldu. Şu an için zaten *Elden Ring*'e rakip bir oyun yok; yılın geri kalanına bakınca da *Starfield* gibi büyük isimlerin 2023'e kaçması ve geriye sadece *God of War: Ragnarök*'ün kalması Yılın Oyunu düellolarının *Elden Ring* ile *GoW* arasında gerçekleşeceğini gösteriyor. Bir Clash of the Fanboys bizi bekliyor anlayacağınız. ESER

Crisis Core FINAL FANTASY VII- REUNION

FF7'nin geçmişini konu edinen *Crisis Core*'la güzel anılarım var, oyunu çok güzel hatırlıyorum ama şöyle internette biraz gezinince özellikle oynanış kısmında aslında çok eleştirildiği nokta olduğunu gördüm. Hafızamda kaldığı kadar iyi bir oyun değil galiba kabul etmek gerekirse. Remaster'dan çok daha fazlası ama remake'ten çok daha azı modundaki Reunion'ın betasını oynayanlar oyunun güçlü yanlarının iyi korunduğunu ve sıkıntılarının ciddi ölçüde giderildiğini, sonucun şimdilik bayağı iyi olduğunu söylüyorlar. Zack'i özledim de zaten, yerim. ÖMER

TÜR: JRYO | **PLATFORM:** PC, PS, Xbox, Switch | **YAPIM/DAĞITIM:** Square Enix

Çıkış Tarihi 13 Aralık 2022



Çıkış Tarihi 2023



SUIKODEN 1 & 2 HD REMASTER: Gate Rune and Dunan Unification

Kendisinden Pachinko duyurusu beklerken Konami bombayı patlattı: *Suikoden* serisinin ilk iki oyunu remaster versiyonlarıyla geri dönüyor. Remaster'in getirdiği en büyük iyileştirmeyse iki boyutlu arka planların, çizimlerin ve sprite'ların çözünürlüğünün arttırılması. Ekran çözünürlüğünün de 4:3'ten 16:9'a genişletildiğini de ekleyelim. Ayrıca PS1'in limitlerinden kurtulunca renk paleti de hayli genişlemiş.

Diğer geliştirmelere gelecek olursak da rüzgâr, yürüme, akan su sesleri gibi pek çok yeni ses efekti eklenmiş ki oyunların orijinal zindanlarında müzik haricinde hiç ses efekti yoktu. İlk oyunun artwork'leri Junko Kawano tarafından baştan çizilmiş, 3 boyutlu efektler elden geçirilmiş, hızlı savaş ve ileri sarma modları da eklenmiş. Özetle oyunların atmosferi ve görselliği iyileştirilerek modern oyuncular için daha oynanabilir hale getirilmiş.

Suikoden'in en kıymeti bilinmemiş J-RYO serisi olduğuna, hatta *Suikoden 2*'nin de gelmiş geçmiş en iyi J-RYO olduğuna inanıyorum. Umarım bu remaster paketi serinin hak ettiği değeri yıllar sonra görmesine, hatta yeniden ayağa kalkmasına yardımcı olur. Dört gözle bekliyorum! EMRE S.

TÜR: JRYO | **PLATFORM:** PS4/PS5, Xbox One/Xbox Series X, Switch, PC
YAPIM / DAĞITIM: Konami Digital Entertainment

HABER

Overwatch 2'nin yeni destek kahramanı TGS'de duyuruldu!

"Overwatch 2 ve TGS ne alaka?" dediğinizi duyar gibiyim. Yeni kahramanımız Kiriko'nun Japon olduğunu düşünürsek o kadar da garip değil aslında. Hem defansif hem de ofansif yanları olan ve bu ikisini bir araya getiren bir kahraman olan Kiriko gayet ilginç duruyor. Takım arkadaşlarının yanına ışınlanabilmesi ve onları kısa süreliğine hasar almaz hale getirebilmesiyle bayağı popüler olmaya aday gibi.
CAN

HABER

Kojima yine rahat duramadı…

Yok, merak etmeyin, bu sefer podcast duyurmadı. Hatta fuar öncesi herkese "KOJIMA'DAN VR OYUNU DUYURUSU GELİYOR OOOO" heyecanı yaptırmasına rağmen doğru düzgün bir şey de duyurmadı aslında. Ben kesin "Death Stranding VR" falan çıkar diye bekliyordum ama onun yerine bir sonraki oyuna dair ketum bir bulmaca bırakıverdi Kojima. Yüzü gözükmeyen bir kadının suratının üzerinde yazan "Who Am I?" yani "Ben Kimim?" yazısından oyuna dair bir şeyler çıkartmak zor. Ha, bu interneti durdurmadı tabii. Millet görseli didik didik edip suratı kararmış kişinin aktris Elle Fanning olduğunu tespit etti. Sene sonunda The Game Awards'ta çıkar belki kokusu…

CAN

TGS 2022

Çıkış Tarihi 8 Kasım 2022

SONIC FRONTIERS



Yeni yayınlanan geniş oynanış videolarıyla ağzımı epey sulandırmayı başardı *Sonic Frontiers*. Zira *Breath of the Wild* ve *Mario Odyssey* formülünü alıp geliştirme yoluna giden yapımcılar Sonic'in o dillere destan hızını ve çılgın platform yapısını bir şekilde açık dünya yapısına yedirmeyi başarmışlar. Özellikle devasa bosslara karşı olan savaşlar inanılmaz zevkli görünüyor ve orijinal bir oyun deneyimi vaat ediyorlar. Elbette hikâye de bu sefer önemli bir rol oynayacak ve dünyada pek çok gizemi çözmek ana uğraşımız olacak. Ben epey heveslendim bu yeni Sonic için, *Breath of the Wild*'ın yarısı kadar bile olsa nefis bir oyun bizi bekliyor demektir. EREN E.

TÜR: Aksiyon, Açık Dünya, Platform | **PLATFORM:** PS5, PS4, XONE, XBOX S/X, Switch, PC | **YAPIM:** Sonic Team | **DAĞITIM:** Sega



Çıkış Tarihi 2023

SYNDUALITY

2023'te gün yüzü görecek bir diğer oyun olan *Synduality* her sene tuhaf bir konseptle şansını deneyen Bandai Namco'nun yeni incisi. Apokaliptik bir gelecekte hayatta kalmak için birlikte çalışan yapay zekâ ve insanların sağlam aksiyonlu öyküsüne odaklanan yapım bolca keşif, kaynak toplama ve özelleştirme seçeneğiyle gelip çoklu oyuncu moduna da sahip olacak. Robotların içinde savaşıyor olacağımız ve zamanla bize eşlik eden yapay zekâyla bağımız güçleneceğinden yeni özellikler kazanıp canavarları daha iyi öldüreceğiz. Uzaktan ilginç duruyor şimdilik umarım keyifli olur. EREN E.

TÜR: Aksiyon | **PLATFORM:** PS5, XBOX S/X, PC
YAPIM: BANDAI NAMCO | **DAĞITIM:** Game Studio

KISA KISA DENEDİK

WO LONG: FALLEN DYNASTY

Son dönemlerde yeni From Software olmaya oynayan Team Ninja üst üste duyurduğu projeleriyle dikkat çekmeye devam ediyor. Bu sefer Çin mitolojisini baz alan ekip yine acayip canavarların kol gezdiği daha Sekiro-vari bir oynanışa sahip Wo Long'la zorlu mücadeleleri sevenleri ihya edeceğe benzer. Demoda koca bir bölümü oynuyoruz ve Nioh'a göre bölüm tasarımları ve görsel kalite kesinlikle daha yüksek. Zıplamanın da oyuna gelmesiyle bu sefer aksiyon seviyesi artmış ve daha artistik ve akışkan bir şekilde dövüşebiliyoruz. Şimdilik tanıtılan 4 silah gayet doyurucu bir oynanışa sahip ve düşman tasarımları da yine çok iyi. Önümüzdeki yıl oyunlardan başımızı kaldıramayacağımız kesinleşmişken Wo Long o kalabalığın içinden rahatlıkla sıyrılıp kendi kitlesini bulacaktır diye düşünüyorum. EREN E.

UBISOFT FORWARD

...ya da Assassin's Creed Forward 2022 mi deseydik?

Yazan: **Can Arabacı**

Ubisoft E3'ü de Gamescom'u da nispeten boş geçip asıl büyük haberlerini bu seneki Ubisoft Forward'a saklamış. Ama etkinliğin asıl odağı muhtemelen interneti yine sarmasından fark edeceğiniz üzere Assassin's Creed'deydi tabii, o yüzden ben de sizi "The Division'ın ve Rainbow 6'in mobil versiyonu duyuruldu", "Just Dance 2023 açıklandı" diye baymayacağım. Onların detayları ve videoları Oyungezer Online'da toplu şekilde var nasıl olsa. Onun yerine gelin Assassin's Creed tarafında neler var, ona bakalım; zira bugüne kadar hiç bu kadar çok oyunu aynı anda duyurmamışlardı!

Öncelikle dalga konusunu aradan çıkartalım: Evet, etkinlikte tonla Assassin's Creed oyunu haberi aldık ama bir tane bile oynanış videosu görmedik. Mirage için çok tatlı bir CGI video izledik; Red, Jade, Hexe için logolarını gösteren birkaç saniyelik minik "teaser"lar yayınlandı. Ama asıl mevzu etkinlik sonrasında verilen röportajlarda ortaya çıkmaya başladı. Biz de hepsini iyice aradık, bulduk ve etkinlikte hiç bahsi geçmeyen bilgileri de topladık sizin için.



ASSASSIN'S CREED: MIRAGE

2023

Mirage, serinin köklerini sıkı sıkıya kucaklayan bir oyun. Ben Rol Yapma Oyunu üçlemesini de ayrı seviyor olsam da bir yandan Unity en başta hatalı çıkmasa ve oyuncular tarafından çok daha pozitif karşılansaydı seri ne yöne giderdi diye merak etmeden edemiyorum. İşte Assassin's Creed: Mirage bu soruya yanıt olacak bir yerde.

Mirage, Valhalla'nın yaklaşık 20 yıl öncesinde (aşağı yukarı 850 küsurlarda) geçiyor ve Eivor'un da yolunun kesiştiği Basim Ibn Ishaq'ın gençliğini ele alıyor. Gençliğinde Bağdat'ta bir hırsız olarak yaşam mücadelesi veren Basim'in Usta Suikastçı Roshan tarafından sokaklardan kurtarılıp o dönemlerde henüz "Hidden Ones" olarak bilinen Suikastçılar arasındaki yerini alacağına tanıklık edeceğiz. Bu arada Valhalla'yı oynamayanlar için sürprizini çok da kaçırmak istemiyorum ama rüyalarında bazı görüler gördüğünü ve zihninde muhtemelen yalnız olmadığını da eklemem gerek.

Basim'e bu uzun yolculuğunda eşlik eden bir kartal da var tabii: Enkidu. Şimdi kartal falan deyince endişelenmeyin, Origins ve Odyssey'in etkileri büyük ölçüde bu "kartal görüşü"yle sınırlı. Mirage bir Rol Yapma Oyunu değil; haliyle diyalog seçimleri, karakterinize seviye atlatmak, zırh ve silah toplamak vb. şeyler oyunda olmayacak… Yapımcılar Mirage'ı illa kıyaslamak gerekiyorsa ilk Assassin's Creed, Revelation ve Unity gibi oyunlarla kıyaslamayı, çok daha odaklı bir hikâye anlatacağını söylüyorlar. Bitirmek için 200 saat uğraşmayacaksınız yani, muhtemelen daha hikâye odaklı bir 20 – 25 saatlik bir tecrübe sunacak Mirage.

Bu arada hikâye demişken, söz konusu Assassin's Creed ve konum da bize yakın topraklar olunca tarihi açıdan da muhtemelen tanıdık gelecek tonla şey göreceğiz oyunda. Mesela Basim'in 9. Yüzyılda Abbâsîler'in halifeliği döneminde doğmuş olması, Zenc İsyanı'nın başlarına tanıklık edecek olması var; bildiğimiz kadarıyla bir noktada Konstantinopolis bürosunun liderliğine kadar yükselmesi ve hatta Sigurd'la da burada tanışmış olması var… Oyunun bir kısmı İstanbul taraflarına doğru taşarsa şaşırmayın yani.

Oynanış açısından da Basim'in bir Eivor, Bayek ya da Kassandra kadar dayanıklı ve göğüs göğüse çarpışmaya uygun olmayacağı söyleniyor. Yine serinin ilk oyunlarındaki gibi çevik ama daha kırılgan bir karakter olacak ve düşmanımızı şaşırtıp elimizdeki numaraları sergileyerek üstün gelmeye çalışacağız. Hatta "çeviklik" Basim'in bu oyundaki en büyük numarası olacak gibi, zira parkur kısımlarında da Unity'nin parkur sistemini alıp daha da öteye taşımaya karar vermişler. Yeni ve çok daha hızlı animasyonlarla Basim'in bu konuda şimdiye kadarki en iyi tecrübelerden birini sunacağını iddia ediyorlar. Eh, Bağdat gibi tek bir şehre odaklandığı için şehir içi kalabalık da yine eskisi gibi ve sosyal gizlilik falan da öne çıkıyor. Assassin's Creed'in köklerine dönmesini isteyenlerin neredeyse istediği her şey yerli yerinde yani anlayacağınız.

Assassin's Creed: Mirage, şu an için 2023 yılını hedefliyor ancak net bir ay ya da gün yok elimizde. Yine de "eski" Assassin's Creed'leri özlediyseniz gözünüz üzerinde olsun. Mirage bizi heyecanlandırmayı başardı yine.

MIRAGE'DA GERÇEK KUMAR VARMIŞ!!!!!!

Bu mevzu da skandal yaratmak için alelacele kolları sıvayan yabancı oyun basının halt yemesi aslında. Olay şu: Assassin's Creed: Mirage'in ön siparişe açılması için bir yaş derecelendirmesi girilmek zorunda. Bazı mağazalar da ESRB derecesini "Adults Only", yani "Sadece Yetişkinler" diye girmiş. Çoğu diğer mağazadaysa "Rating Pending", yani "Derece Bekleniyor" şeklinde satışa çıktı. Bunu gören ve sansasyonel haber basmaya aç bazı siteler de "Aha bunda gerçek kumar var! Püü Ubisoft, boyun devrilsin!" diye haber etti tabii. Oradan söylenti hızla yayıldı, olay toplu linçe dönmeye başlarken Ubisoft çıkıp "Bazı mağazalarda ön siparişte bu derecelendirme görülmüş olsa da resmî derecemizi henüz almadık. Ayrıca oyunda herhangi bir gerçek kumar ya da lootbox mekaniği bulunmayacak" diye açıklama yaptı. Ha, sonradan geri çark ederler mi henüz bilmek mümkün değil ama mevzu bahis bu haber biraz sansasyon olsun diye abartıldı kısacası.

ASSASSIN'S CREED: VALHALLA THE LAST CHAPTER

2022 Sonu

O kadar oyun ismi saydım ama sonra açılışı saymadığım bir isimle yaptım. Zira bu yeni bir oyun değil, Valhalla'yı artık emekliye uğurladığımız ve oyuna bedava olarak eklenecek bir eklenti. Bu sene sonlarında çıkacak ve muhtemelen Eivor'un öldükten sonra neden Amerika'da gömülü olduğu ve benzeri cevaplanmamış son sorulara da cevap olacak diye tahmin ediyorum.



ASSASSIN'S CREED: CODENAME JADE

Jade kod adlı bu proje M.Ö. 215'te, Çin Hanedanlığı döneminde geçecek bir mobil oyun. "Mobil" kısmını görünce suratlar ekşidi, tahmin edebiliyorum ancak bu projenin açık dünya olduğu ve kendi karakterimizi yaratma gibi imkanlar vermesi düşünülürse pek de küçük çaplı olmayacak muhtemelen. Eh, artık elimizdeki mobil aletler de oyun konsolundan hallice olduğundan bu dönüşüm kaçınılmaz. Çin Seddi'nde parkur yapmak ilginç geliyorsa şimdiden telefonlarınızı hazırlayın siz.

ASSASSIN'S CREED: CODENAME INFINITY

Hah, gelelim şu meşhur Infinity projesine. Bu noktada işler biraz karışmaya başlıyor zira. Son adı "Infinity" olmayacak muhtemelen ama şu an için bu kod adla anılıyor ve aslında bundan sonraki birçok Assassin's Creed projesi için de merkez olacak bir oyun kendisi. Hani Assassin's Creed: Unity'nin en başında böyle farklı zaman periyodlarını seçebildiğiniz bir arayüz var

dı, önceden bildiğimiz karakterler ve dönemleri de içeriyordu. Hah, onu AC: Infinity gibi düşünebilirsiniz aslında. Farklı zaman dönemlerini ve karakterlerini bir araya toplayacak ve hem tek kişilik hem de çok oyunculu kollara ayrılacak bir canlı servis özünde. Haliyle yeni şeyler eklene eklene zaman içerisinde iyice büyüyecek bir kütüphane olması planlanıyor.

Aynı zamanda benim hoşuma gitmese de bundan sonra modern zaman hikâyesi de tamamen Infinity üzerinden anlatılacakmış. Mirage'da ve diğer oyunlarda yine Animus'a bağlanacağız ama Animus dışına çıkıp günümüzü kurcalama olayı da yine Infinity'den ilerleyecek yani. Desmond ile Layla arasında da buna benzer bir yol izlemişlerdi ve bence serinin en zayıf modern zamanlar kısımlarına imza atılmıştı, umarım bu da onlara benzemez.

Neyse, Infinity'nin şimdilik bildiğimiz üç ayrı kolu var, onlar da şöyle:





ASSASSIN'S CREED: CODENAME HEXE

Beni Red'den bile daha çok heyecanlandıran oyun aslında bu. Hakkında bir logo dışında bir şey söylememiş olsalar da o logo bir sürü ipucu içerdiğinden internetteki AC fanları çoktan bütün gizlerini ortaya döktüler. Buna göre oyunun Kutsal Roma İmparatorluğu döneminde Almanya'da gerçekleşen Bamberg Cadı Avları'nı konu alacağına inanılıyor. Bu oyunun Red gibi Aksiyon /RYO değil, bambaşka bir türde olacağının da üzerine basıyorlar, gel de merak etme şimdi!

ASSASSIN'S CREED:
CODENAME RED

Hah, nihayet serinin Japonya çıkartması! Mirage'ın aksine Origins, Odyssey ve Valhalla ekolünden ilerleyen ve feodal Japonya'da geçen genişçe bir rol yapma oyunu olacağı açıklandı. Bu sayede farklı oyunlarla farklı beklentileri olan her türden kesimi kucaklamayı planlıyormuş Ubisoft. İçimden bir ses bu kadar çok topu havaya atıp tutmaya çalışmak da riskli diyor ama hadi bakalım, pozitif yanından bakalım; belki Ghost of Tsushima'yı örnek alırlar, güzelinden bir Japonya serüveni daha yaşarız.





ASSASSIN'S CREED: INVICTUS

Bunu UbiForward'da görmediniz ama bir de bu kolu var Infinity'nin. Multiplayer olacağı dışında henüz başka bir bilgiye sahip değiliz ama serinin Brotherhood ve Revelations'la tavan yapan eğlenceli Multiplayer maçlarını alıp daha da ileriye götürürlerse piyasadaki rakiplerinden farklı ve pek de eşi olmayan bir rekabet oyunu haline gelebilir sanki.

ÖZETLE ASSASSIN'S CREED'İN GELECEĞİ:

Assassin's Creed: Valhalla – The Last Chapter: Eivor'un hikâyesinin finali.

Assassin's Creed: Mirage: Basim'in baş rolde olduğu ve 9. Yüzyıl Bağdat'ında geçen bir oyun. Köklere dönüş.

Assassin's Creed: Codename Jade: Kendi karakterimizi yarattığımız, Çin Hanedanlığı'nda geçen açık dünya mobil oyun.

Assassin's Creed: Infinity: Bundan sonra çıkacak AC oyunlarını kendi altında toplayacak canlı servis. Bu servise ilk aşamada dahil olacak oyunlar:

Assassin's Creed: Red: Feodal Japonya'da geçen ve Origins, Odyssey, Valhalla gibi geniş ölçekli olan bir aksiyon / RYO.

Assassin's Creed: Codename Hexe: Çok yüksek ihtimalle Kutsal Roma İmparatorluğu dönemindeki cadı avlarını işleyecek bir oyun. Diğerlerinden çok daha farklı bir türde olacak.

Assassin's Creed: Invictus: Infinity'nin Multiplayer kısmı.

BONUS:
ASSASSIN'S CREED NETFLIX

Oyun değil ama bir de böyle bir proje var tabii. Netflix kanlı canlı bir dizi uyarlaması yapıyor Assassin's Creed'e, bunu zaten biliyorduk. UbiForward sırasında da projenin başına Jeb Stuart'ın geçtiğini öğrendik. Kendisi en son Vikings: Valhalla'nın yazarlığını yapmıştı, daha önceden de Die Hard ve The Fugitive gibi filmlerin senaryosunu yazmış. Umarız izlemeye değer bir iş çıkartırlar.

Night City WIRE

EDGERUNNERS SPECIAL

Animesi gelmişken oyunu da belini doğrultmayı başarabilir mi lütfen artık?

CAN ARABACI

Cyberpunk 2077, CDProjekt Red'in ve oyuncuların umduğu her şeyin tam tersi oldu ne yazık ki. GOG'la DRM kısıtlamalarına baş kaldırması, The Witcher 3'ün gönülleri fethetmesi ve "Başkalarının dandik kozmetik sattığı paraya biz tam teşekküllü ek paket satarız, heyt!" diye tavrını koymasıyla bizde sınırsız kredisi olduğunu düşünüyorduk hep ama gördük ki gönlümüz ne kadar geniş olsa da geçildiğinde kendi karşı çeviren bir eşik varmış burada da. An itibariyle Cyberpunk 2077'nin çıkışının üzerinden neredeyse 2 sene geçmiş ve birçoğumuz hâlâ oyunun o ilk söz verilen vizyonuna ulaşmasını ya da en azından yaklaşmasını bekliyoruz. Peki beklentilerimiz boşa mı? Uzun bir aradan sonra dönüş yapan Night City Wire Special yayını o konudaki umutları yeşertebildi mi? Gelin parça parça inceleyelim.

Edgerunner Güncellemesi (1.6)

CDProjekt Red'in Netflix'le ortaklaşa giriştiği Edgerunner animesi gerçekten de bomba etkisi yarattı ve ben de dahil herkeste tekrar bir Cyberpunk oynama isteği yarattı resmen. CDProjekt de bunu fırsat bilip bu yamayı animeyle paralel bir şekilde konumlamış. Oyuna üç yeni "gig" eklenmesinin yanında animedeki karakterlerin kıyafet ve silahları gibi sürprizler, yeterince ararsanız bulabileceğiniz tonla minik gönderme mevcut. (Misal: Rebecca'nın



Shotgun'ı, David'in ceketi, Lucy'nin apartmanı vs.) Ama bana kalırsa bu yamanın asıl bombası bu zamana kadar nasıl yapılmamış olduğuna anlam veremediğim "Wardrobe" özelliğinin oyuna eklenmesi oldu. Çıkmadan önce bütün reklamlarda, hatta oyunun karakter yaratma ekranında bile bangır bangır "Stiliniz Night City'de her şeyinizdir!" deyip de bizi 3 Cool fazla almak için giymeyi hiç istemediğimiz ve birbiriyle uyumsuz kıyafetlere mahkûm etmeleri saçmaydı zira. Artık kıyafetleriniz için 6 taneye kadar görsel set kaydedip istediğiniz gibi aralarında geçiş yapabiliyorsunuz. Böylece "STİLİNİZ!" diye bağırmaları biraz anlam kazanıyor. Sadece iki sene aldı bunu yapmaları…

Bunlar dışında tonla performans düzeltmesi, bug temizlenmesi, ince ayar gibi şeyler de var. Eh, ilk haline göre bir hayli yol katettiği doğru Cyberpunk 2077'nin. Ama öte yandan bunu bir övgü olarak sunmalı mıyız? Özellikle de oyunun ilk çıktığında ne kadar bozuk ve hatta eski nesil konsollarda direkt oynanamaz halde olduğunu düşünürsek. Hani oyun sanki Erken Erişim'deymiş de anca çıkış tarihine yaklaşıyormuş gibi bir hava var ortada -ki Erken Erişim'de bile daha sorunsuz ve "bütün halde" oyunlar oynadığımız düşünülürse bu da CDProjekt'in Cyberpunk 2077 konusunda mevzuyu nasıl eline yüzüne bulaştırdığını daha net gösteriyor.

Önümüzdeki yamalarla ilgili de kısaca konuştular Night Wire Special'da, ondan da bahsetmeden geçmeyeyim. Bilhassa polis takip sisteminin baştan yazılıyor olması geç olsa da güzel bir gelişme yine. Eskiden suç işlediğiniz anda nerede olursanız olun havadan belirip tepenize çöken polisler yerine sizi arayıp bulacak, takip edecek ve eğlenceli çatışma sahnelerine sebep olacak bir polis sistemi olacak…mış. Mış diyorum çünkü ağzımız yandı bir kere, illa ki üfleyeceğiz. Bir yandan da bu bir sonraki büyük yama Cyberpunk 2077'nin ek paketine hazırlık olacakmış ve yeni gelecek bazı mekaniklerin yolunu yapacakmış. Aynı zamanda eski nesil konsollar için de yayınlanacak son büyük yama olacak dediler. Her ne kadar ufak çaplı yamalar ve ince ayar düzenlemeleri devam edecek olsa da büyük yamalar ve ek paketi PS4 ve Xbox One'a beklemeyin yani.

Phantom Liberty

Uzun zamandır üzerinde uğraşıldığını bildiğimiz ek paket de ilk defa karşımıza çıktı etkinlik sonunda. Night City Wire Special'da izlediğimiz videoda V'yi Yeni Amerika Birleşik Devletleri'ne bağlılık yemini ederken gördük. Johnny'nin bu yemine "Yalnız o yemini etmen çok kötü bir fikirdi" yorumu yapmasıyla Keanu Reeves'in de role döndüğünü öğrendik -ki kendisi de videonun hemen ardından çıkıp onayladı bunu. Night City'ye koca bir yeni bölge ekleyeceği ve casusluk temasının yoğun olacağı dışında pek başka detay verilmedi ne yazık ki. Ama bunun The Witcher 3 için çıkan Heart of Stone ve Blood and Wine kıvamında bir ek paketi olduğunu vurguladıkları düşünülürse nereden baksanız bir 15-20 saatlik hikâye ve tonla yeni mekanik, içerik beklemek absürt kaçmaz.

Phantom Liberty hakkında sunum sonrası sosyal medya üzerinden onaylanan bir ilginç detaysa bunun CDProjekt'in Cyberpunk 2077 için planladıkları tek ek paket olduğunu söylemeleri oldu. İki yıl önceki fiyaskonun ardından multiplayer eklentiyi rafa kaldırdıklarına şaşırmamıştık ama tek ek paketle fişini çekme ihtimalleri ilginç. Dahası, birkaç gün sonra "Cyberpunk evreni üzerine çok yatırım yaptık ve bırakmayı düşünmüyoruz" açıklaması da şu anda üzerinde çalıştıklarını bildiğimiz isimsiz AAA projelerinden birinin Cyberpunk'a devam oyunu ya da ayrı bir tek kişilik deneyim olma ihtimalini masaya koyuyor.



Neyse, biz dereyi görmeden paçaları sıvamayalım da yine… 2023 yılında çıkması planlanan Phantom Liberty bakalım önümüzdeki yılın oyun bolluğu arasında kendinden bahsettirmeyi başarabilecek mi? Buradan bakınca CDProjekt'in işi çok da kolay gözükmüyor zira…

BASKIYI DURDURUN!!!!!

Daha ne kadar son dakika gelişmesi olabilir, bilemiyorum. Artık derginin tam son demlerini yaşadığımız sırada CDProjekt kucağımıza beş yeni koca proje bırakıp kaçtı. Biz de bu kadar mühim projelerden çok kısaca da olsa değinmeden geçmeyelim istedik.

Phantom Liberty'yi yazarken Cyberpunk'ın devam oyununa göz kırptıklarını yazmıştım ya, hah. An itibariyle göz kırpmaktan fazlasını yaptılar. "Project Orion" kod adlı oyunun Cyberpunk 2077'nin devamı olduğunu ve Cyberpunk evreninin potansiyelini sonuna kadar kullanacağını açıkladılar. Dahası, yeni projelerinin tek kişilik kısımlarının aynen devam edeceği ama buna ek olarak multiplayer elementleri de içereceğini söylemişler. Rafa kalkan multiplayer Cyberpunk projesinin üzerindeki tozu üfleyebilirler yani anlayacağınız.

Biz işin Cyberpunk kısmına odaklandık ama diğer açıkladıkları projeler de şöyle:

- Project Sirius (The Witcher serisini daha geniş kitlelere tanıştıracak ilginç bir yeni proje. The Molasses Flood tarafından geliştiriliyor ancak CDProjekt tarafından gözetiliyor)
- Project Polaris (Yeni The Witcher üçlemesi. Polaris'in çıkışından itibaren 6 sene içerisinde tamamlanması planlanıyor. Unreal Engine 5 kullanılarak geliştiriliyor ve çok yüksek ihtimalle Lambert ve Keira Metz'in kurduğu yeni Witcher okulunu temel alacak)
- Project Canis Majoris (Eski Witcher yapımcıları tarafından yönetilen üçüncü parti bir stüdyo tarafından geliştirilen bir diğer The Witcher projesi. Açık dünya RYO olacak)

-Project Hadar (Tamamen CDProjekt tarafından geliştirilen yeni bir marka ve dünya. Henüz konsept aşamasında)

"İki senede millet sıfırdan oyun yapıyor yahu!"

CDProjekt'in avukatlığını yapmayacağım, merak etmeyin; en azından oyunun çıktığı halini temel alarak. Ama şöyle de bir gerçek var ki çıkmış bir oyunu yamalamak, çıkmamış bir oyunu düzeltmekten çok daha zor bir iş. Çünkü bir şeyi düzeltirken başka bir şeyi bozma ihtimaliniz de var. Bunu oyun çıkmadığı süreçte kafaya takmadan yapabilirsiniz ama yamayı yüklediği için 150 saatlik kayıt dosyası patlayan oyuncular göze alamayacağınız kadar büyük bir risktir çoğunlukla. O yüzden de muhtemelen CDProjekt yeni ekledikleri özellikleri, düzeltmeleri herkeste düzgün çalışacağından emin olana kadar test ettiğinden veya çalışan sistemleri bozabilecek kadar büyük şeyleri eklemekte elini korkak alıştırdığından 2 senedir belini daha yeni yeni doğrultabilmeye başlıyor Cyberpunk 2077. Neyse, en azından bu kadar ağır bir fiyaskodan sonra artık bir daha yarım yamalak oyun çıkartmazlar herhalde, değil mi? Yoksa ben mi çok iyimserim?

BU AY NE OLDU?

Koskoca Eylül ayını ne ara geride bıraktık ya. Ay başında bebiş oğlumun 1. yaş gününü kutladık, daha dünmüş gibi hissediyorum ama üzerinden neredeyse 30 gün geçti yahu. Sonbahar geldi derken havalar bir anda soğudu, doğalgaz da işin içine girince aidatlar uçtu; şimdiden yılbaşında ne yapacağız geyikleri başladı. Tatil dönemi oyunlarına bakınca "Ne ara hangisini oynayacağız?" endişesi de sardı bünyeyi, haydi hayırlısı. ■ **-ESER**

EYLÜL **2**



Bir oyun düşünün, II. Dünya Savaşı'nı konu alacak olsun. Hatta son fragmanında Almanya'nın Sovyetler Birliği'ni işgal ettiğini görelim. Ve aynı oyun gerçek hayatta Rusya'nın Ukrayna'yı işgal ettiği için ertelenmek zorunda kalsın. Men Of War 2'den bahsediyorum. Oyunun Ukraynalı geliştiricisi Best Way ekibi, savaş yüzünden taşınmak zorunda kalınca hedefledikleri tarihi tutturamayacaklarını anlamış. Neyse, sağlıklı olsunlar da oyunun çıkış tarihi çok da mühim değil.

EYLÜL **3**

"Ne Ukrayna'ymış kardeşim!" dediğinizi duyar gibiyim ama bu haberi söylemesem olmaz. Frogwares zaten bültenlerinde ve maillerinde Rusya karşıtı cümlelere ağırlık vermeye başlamıştı, yeni oyunları Sherlock Holmes: The Awakened için düzenledikleri promosyon ise "Biraz abartmadınız mı?" dedirtti. Buna göre düzenlenen çekilişi kazanan 3 kişinin isimleri 152mm Hovitzer havan mermisinin üzerine yazılacak ve bu mermi Ukrayna Kara Kuvvetlerinin 24. Saldırı Taburu tarafından Rusya'ya saldırmak için kullanılacaktı. O mermi kazara sivilleri hedef alırsa neler olacak acaba?



EYLÜL **9**



Embracer Group'un satın aldığı Crystal Dynamics, Tomb Raider ve Legacy of Kain'in de aralarında bulunduğu çeşitli oyun serilerinin tüm kontrolünü aldığını açıkladı. Zaten bunun ardından "Yeni Legacy of Kain nasıl olmalı?" diye bir anket de açtılar. Yani hem yeni Tomb Raider hem yeni Legacy of Kain(-ler) yolda diyebiliriz!

EYLÜL **2**



Microsoft Game Pass için uzun süredir talep edilen yeniliği yavaş yavaş hayata geçirmeye başladı ve Aile ve Arkadaş Paylaşımı sayfasını açtı. Artık belli bir fiyat artışı karşılığında Game Pass aboneliğinizi 5 kişiye kadar paylaşabileceksiniz. Normalde 30 lira olan PC Game Pass'i paylaşımlı olarak 75 liraya alabileceksiniz, beş kişi oldunuz mu kişi başı 15 lira düşer. Mis gibi Game Pass yani.

EYLÜL **5**



Darkstone Digital tarafından geliştirilen ve kısa sürede hit olan korku oyunu The Mortuary Assistant ilginç bir rekora imza attı. 2 Ağustos tarihinde çıkan oyun henüz bir aylıkken filme çekileceği açıklandı. Epic Pictures Group, oyunun popülaritesini paraya çevirmeye kararlı gibi duruyor ama film iş yapar mı onu ancak yayınlandığında görürüz.



EYLÜL 13

Şimdi bu Netflix zammına değinmesek olmaz. Sonuçta aramızda Netflix'i oyun oynamak için de kullananlar var… Tamam, tamam, salladım, var mı ki gerçekten? :) Netflix nisan ayındaki zammın ardından bir zam daha yapıştırıverdi fiyatlarına ve Özel paketin fiyatı 78 liradan 94 TL'ye çıktı; yani nisandan beri %70 zam. Bu esnada Disney+ 35 lira, Amazon Prime 7,9 lira. İnsaf.



EYLÜL 14



Ubisoft da Take-Two, Activision, Sony ve EA gibi büyük firmaların izinden giderek bundan sonra çıkaracağı AAA oyunlarının fiyatının 70$ olacağını açıkladı. Yani bu da bizim fiyatlara da otomatik olarak zam anlamına geliyor, zaten yavaş yavaş dört haneli fiyata sahip oyunlar görmeye de başladık. Daha yeni Dead Space'i 999,99₺'den listeledi EA. Korkmayın ya, 1000 lira değil.

EYLÜL 15



Electronic Arts altın yumurtlayan tavuklarından biri olan The Sims 4'ün ekim ayı ortasından itibaren oynaması ücretsiz bir oyun haline döneceğini açıkladı. Ama bundaki çakallık nerede derseniz sadece ana oyun ücretsiz, "Şu ek paketi alayım, buna da bakayım" diye kendinizi kaptırırsanız yine cüzdanınızdan paraların eksildiğini fark edeceksiniz.

EYLÜL 18

Son yılların en büyük sızıntılarından biri, Rockstar tarihinin ise en büyük sızıntısı yaşandı bugün ve Grand Theft Auto 6 tatsız biçimde ortaya çıktı. 80 civarı oynanış videosunun paylaşıldığı bu sızıntının ardından polis, FBI, SWAT artık aklınıza ne gelirse hepsi devreye girdi ve 17 yaşında bir genç bu siber saldırıyla ilişkisi olduğu gerekçesiyle yakalandı. Rockstar çalışanları için talihsiz bir durum tabii, bu erken versiyonun grafikleri üzerinden bile eleştirilerle karşı karşıya kaldılar çünkü.

EYLÜL 19

Cyberpunk 2077'ye onca laf ettik, ediyoruz. Ama Netflix bir Edgerunners animesi yayımladı (ama ne anime), herkes oyunun buglarını falan unutup Cyberpunk 2077'ye hücum etti. Oyun şu anda çıkışında bile görmediği bir ilgiyle karşı karşıya, günde 1 milyon oyuncudan bahsediyor CD Projekt. Bereketini görsünler.



EYLÜL 21



Belki de bundan birkaç sene sonra "Tüm zamanların en büyük video oyun dolandırıcılığı!" diyerek haberlerini yapacağımız Star Citizen'in topladığı para, sıkı durun, yarım milyar doları aştı. Son 10 ayda 100 milyon dolar daha toplayan oyunun şimdiye kadar topladığı para miktarı tam 501.261.138 dolar. Ne yapıyorsunuz arkadaş bunca parayla, hani oyun nerede?

EYLÜL 26



Resmen aylardır yeni bir Silent Hill oyununun resmen duyurulmasını bekliyoruz. Ortada bir sürü rivayet, bir sürü iddia, bir sürü de "bildiğimiz ama teyit edilmemiş" bilgi var; ama hiçbir resmi duyuru yok. Şimdiyse Silent Hill: The Short Message diye bir oyun derecelendirildi Kore'de. Orada derecelendirilen bir oyun genelde kısa süre içinde de duyuruluyor. Ne diyelim, tetikte bekliyoruz gözbebeğimizden haber almak için.

EYLÜL 30

Google, konsol oyunculuğunu bitirecek olan bulut tabanlı projesi Stadia'yı kapatma kararı kaldı. Konsol oyunculuğu bitmedi. Stadia bitti. Haber bu kadar.





GRAND THEFT AUTO ONLINE - PART 2

9 yılda Rockstar'ın itibar ve iktidar kaybı

Ben bundan seneler önce Oyunezer sayfalarında yine *GTA Online* tokatlamıştım. O zamandan bu zamana da oyuna duyup duyacağım tüm öfkeyi dışarı attığımı düşünüyordum ancak görünen o ki kaderin başka planları varmış. Yıllar sonra yine *GTA Online* ile güreşe tutuştum.

COVID "topunuzu kesecem sizin" diye mahalleyi bastığından beri bir oyun kuraklığı içindeyiz malumunuz. Bu da beni eskiden çok sevdiğim, kelimenin tam anlamıyla bitmiş olduğunu bildiğim ve aradan geçen sürede yeteri kadar da unuttuğum oyunları tekrar oynamaya yöneltti. Bunlardan biri de burada terlikle dövmek için toplandığımız *GTA V* idi elbette. Tek kişilik senaryosu su gibi akar, içimin yağlarını eritirken Online'a da dönüp tekrar bir bakmış bulundum. Bulunmaz olaydım.

Oyun benim kendisine son dokunduğum 2018 senesinden bu yana yerin yedi kat dibine girip bir cehennem simülasyonu haline gelmiş? En basitinden yükleme süreleri eskisinden de beter? Sağda solda topluluktan birilerinin yükleme sürelerinin çok uzamasına yol açan bir problem saptayıp kodu düzenleyerek yüklemeleri kısalttığı haberini okumuştum hep. Sonra Rockstar da bu arkadaşa ufak bir çek yollayıp yaptığı değişiklikleri oyuna resmi olarak entegre etmişti. E ben 2022 senesinde, 2018'de ne kadar bekliyorduysam o kadar bekliyorum? Hem artık SSD'ye kurulu oyun? İnternet bağlantım da daha hızlı? Oyuncuların üşenmeyip düzelttiğini yine sen mi bozuyorsun be Rockstar?

Hadi diyelim *GTA Online* bu arkadaşın amme hizmetinden bu yana gelen güncellemelerle şişe şişe yine obez olmuş. Problem de etmeyeyim, bundan daha iyi bir halini de bizzat tecrübe etmemişim zaten. Hem bakıyorum bir sürü şey eklenmiş? Para kazanmak çok daha kolay artık, 1.5 saatte 1.5 milyon dolar para yapabildiğiniz Cayo Perico diye yeni ve kolay bir soygun var. Hem de tek kişi yapabiliyoruz? AAAA LAN YANİ O ÇOK İSTEDİĞİM YATLARI KATLARI İNSANLARA KATLANMADAN DÜZEBİLECEK MİYİM ARTIK? HEM SOYGUNUN HAZIRLIK GÖREVLERİ DE AÇIK DÜNYADA HIZLICA YAPILABİLİYOR? VUHUUU??

Ama işte bip. Bip bip. Bipbip bipbip bipbip. Bipbip. Bipbip bipbip bipbip. Lan bu ne? Bipbip. Bipbip bipbip. ÇİNLİ ALTIN SATICILARI GTA ONLINE'I İŞGAL ETMİŞ??? Bipbip bipbip. YAZILI CHATTE SÜREKLİ ALTIN SİTELERİNİN REKLAMLARI SPAMLENİYOR? Bipbip bipbip bipbip bipbip. AYARLARDAN CHAT BİLDİRİMLERİNİ KAPATSANIZ BİLE BUNLARIN TELEFONA DA YOLLADIĞI MESAJLARIN SESİNİ KAPATAMIYORSUNUZ? Bipbip bipbip. Aman neyse uğraşamayacağım, menüden rastgele bir soyguna gireyim... Bipbip bipbip. AAA LAN SOYGUNU KURAN ADAM DA ALTIN SATICISI? Bipbip bipbip bipbip. ADAM SOYGUNU BAŞLATMAYIP SİTE LİNKİ SPAMLİYOR PASO? Bipbip. NOOOOOBİPOOOOOBİPBİPOOOOOOOOOOBİPBİP BİPBİP BİPBİP BİPBİP BİPBİP BİPBİP BİPBİP BİPBİP...

Haziran ayında oyuna geri döndüğümde girdiğim hemen hemen her oyun oturumu altın satıcılarının işgali altındaydı arkadaşlar. Private oturum açabiliyorsunuz evet, ancak oyun soygunların hazırlık görevleri için Public oynamanızı zorunlu tutuyordu o ara. Oyunun sesini kapatmak istemediğim için bir süre direndim, altın satıcısı olmayan oyun bulana kadar oturumdan oturuma zıpladım ancak nihayetinde yıldırmayı başardılar. İşin kötü yanı sadece beni değil Rockstar'ı da yıldırmış olmaları ama işin o kısmına geleceğiz. Önce bir de hilecilerden konuşalım.

Oyunun PC'ye ilk çıktığı yıl olan 2015'te hileci yok muydu? Vardı. Her oyunda olduğu gibi burada da PC portu hilecilere karşı savaş vermek demekti. Ancak benim oyuna dokunmadığım sürede hile ve mod kullanımı Matrix'e dönüşmüş! Zamanında klasik ölümsüz takılanların yanında bir de diğer oyuncuların etrafında kafes yaratan falan hileciler vardı en fazla. Şimdiyse öyle fantastik yeni hileler peydah olmuş ki gözlerime inanamadım. Mesela bir tanesini anlatayım: Şimdi bu bahsettiğim iyi para kasılan Cayo Percio soygununda uçakla bir adaya gidiyorsunuz. Görevi başlatıp havalimanına gittiğinizde uçağın kalkışını ve sonra da adaya inişini gösteren kısa bir ara sahne izledikten sonra kendinizi adadaki bir partide buluyorsunuz. NPC'ler dans ediyor, ortam şıkır şıkır. Bir gün ben haritada tamamen alakasız bir şey yaparken, bu ara sahne girdi.





Kendimi akabinde yine Cayo Perico adasında buldum. Tek başıma da değildim, oturumdaki diğer tüm oyuncular benimle beraber oraya gelmişti. Hileci abimiz normalde kimsenin silah çıkaramadığı parti alanında hepimizi tarayarak bizi oraya ne için getirdiğini belli etti.

Bir başka örnek de oyun içinden diğer oyuncularının IP'sini bulan, hatta istatistiklerini görebilenler. Baktım adam chat ekranına "X oturumdaki en hınzır oyuncu, şu kadar kez striptiz kulübüne gitmiş, Y oturumdaki en çulsuz oyuncu, cebinde sadece 548 doları var" falan gibi şeyler yazıyor. Millet de bakıyor "E yuh artık" diye diye. Sadece kullanıcı adıyla IP bulup sunucuyla bağlantı kesmeler falan da gırla. Yayıncıların başına sık gelen bir şey.

Yetmezmiş gibi hile ve mod kullanan vatandaşlar sizinle aynı oturumdaysa, spesifik olarak size bir şey yapmadan da oyununuzu rezil edebiliyorlar, çünkü görevler takılıyor. Tetiklenmesi gereken ara sahneler tetiklenmiyor, başlaması gereken görev aşamaları hatta görevler başlamıyor. Haritanın öbür ucundaki sarı noktaya kağnı gibi yavaş bir uçakla dakikalar boyunca uçup görevin ilerlemediğini fark etmek hiç ama hiç hoş değil.

İşin kötü tarafı da ne biliyor musunuz? Bu arkadaşları şikâyet etmek bile riskli. Oyunu düzenli oynayan arkadaşlarıma "E abi raporlayalım bunları" dediğimde "Yapma" cevabı aldım. Büyük kısmı Rockstar'ın hile tespiti yapmasını önleyen modlar kullandığı için geliştiriciler haklarında kanıt bulamıyormuş. Üzerine sözde masum bir başkasının oyununu sabote etmeye çalışmış gibi görünen de siz oluyormuşsunuz.

Peki, tüm bütün bu rezaletin önüne geçmek için Rockstar ne yapıyor? Hiçbir şey yapmıyor ve hatta belki de yapamıyor arkadaşlar. Temmuz sonunda oyun büyük (ve görünüşe göre son) bir güncelleme aldı. Bu güncellemeyle gelen en büyük yeniliklerden biri de, artık "Private" oturumlarda, eskiden "Public" oturumda yapma zorunluluğu bulunan tüm görevleri yapabilmeniz. CEO görevleri, serbest dolaşımda yapılan soygun hazırlıkları, silah alım-satım görevleri ve daha nicesi artık yalnız başınıza yapabildiğiniz görevler. Bunların "Public" oturumlarda yapılma zorunluluğuyla çıkmasının yegâne sebebi, oyuncuları birbiriyle etkileşime itmek ve oyunun kapitalist teması bağlamında silahlı çatışmalı bir rekabet ortamı yaratmaktı. Ancak modcular yaratılmaya çalışan atmosfere ve kendi halinde takılan insanların oyun tecrübelerine ciddi şekillerde müdahale eder, her şeyi mahvederken işler istenildiği gibi gidemiyor elbette.

Geçtiğimiz günler resmi sitede bir "Credits" sayfası paylaşmaları da GTA V'in daha fazla güncelleme almayacağının bir ilanı. Son güncelleme olan The Criminal Enterprise'ın getirdikleri stüdyonun hileciler karşısında teslim bayrağı çektiğinin apaçık bir göstergesiyken bir de oyunun üzerine "bitti" yazısı yapıştırılması benim tepemi epey attırdı. Rockstar utanmadan, sıkılmadan "Bizden bu kadar, siz ne haliniz varsa görürsünüz, tıpış tıpış GTA6'ya da geleceksiniz nasılsa" diyor bildiğiniz. Ne diyeyim abi ben bunlara şimdi?

Bu benim GTA Online'a vurduğum değil, onun bana yaşattığı travmaları anlattığım bir Oyunezer oldu, farkındayım. Ben bunu yazarken mağarada yaşamıyorsanız kesin duymuş olacağınız üzere GTA 6'dan görüntüler de sızdı. Sızdıran arkadaş sözde GTA 5 ve 6'nın kaynak koduna da sahipmiş ve bir düşünün, şu satıra kadar yakındıklarım, oyunun kaynak kodu sızmamış hali. Kaynak kodlar gerçekten çalındıysa, hepsi ve daha fazlası önümüzdeki yıllarda da bizi bekliyor. İbretlik öykülerim ile kapanışta "ricalı" bir kamu spotu geçeyim ve GTA V sayfasını kapatalım. ALMAYIN OLM ŞU OYUNU ARTIK! YA BAK HALA SEPETE EKLİYOR? ALMA DEDİM!!!

180

İNCELEME

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMSI
Bear and Breakfast	7	72
Cult of the Lamb	8	82
Destiny 2 - Season of Plunder (UPDT)	7	-
Endling: Extinction Forever	7	75
Klonoa Phantasy Reverie Series	7	78
Lost in Play	9	82
Marvel's Spider-Man Remastered (PC)	8.5	87
Midnight Fight Express	7	75
MultiVersus	8	78
Soul Hackers 2	8	74
Teenage Mutant Ninja Turtles: Cowabunga Collection	9	79
The Last of Us - Part I	9.5	89
The Way of the Hunter	6.5	65
Thymesia	7	69
Total War: Warhammer III - Champions of Chaos (DLC)	-	
Total War: Warhammer III - Ölümsüz İmparatorluklar (UPDT)		-



İNCELEMELERDE BU AY

36

OGZ TAKIMI



GÜLHİS CANPOLAT

Sanki yeterince oyun çıkmıyormuşcasına Stardew Valley ve Magic the Gathering aşkımı yeniden keşfedesim geldi bu aralar. Kendime ikisini de haftada birer gün oynama izni verdim. Malum oturunca en aşağı 5-6 saat gömüyorum. Bu arada korkunç işim olduğundan da bahsetmiş miydim? Acayip korkunç işim var. Tam bir koltuk patatesi oldum, pazartesi oturup cuma akşam kalkıyorum. Dönüp dolaşıp bir daha OGZ Takım'a geldiğimde daha az patatesimsi olmayı planlıyorum.

SAYILARLA

3

"Okurum bunu ya," diyerekten aldığım kitapların sayısı. Yavaş yavaş insansı seviyelere düştüm satın alma kısmında ama okunmamışların gözü hala yaşlı.

6

Geçtiğimiz ay iş dışında bir şey için evden çıktığım gün sayısı. Evet saydım.

9

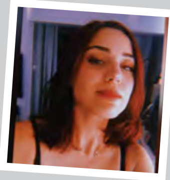
Bilgisayarıma yüklü oyun sayısı. Bakın şu anda yüklü olanlar sadece. Ve ben gidip MTGA oynuyorum Allah iflah etsin.

ÜÇ ÖNERİ

■ **Let's Build A Zoo:** Bunu ilk YouTube'da gördüm, şimdi Game Pass'e de gelmişken önereyim dedim. Tycoon kafası ama böyle yalan dolan işler yapabildiğiniz, işte köpekleri aslan kılığında sergileyebildiğiniz, farklı hayvan türleri yaratabildiğiniz bir hayvanat bahçesi kurma oyunu.

■ **You Suck At Parking:** Amacınızın durmak olduğu, insanın tepesini attıran bir oyun. Yahu araba istediğin yöne gitmez, dur dersin durmaz, saçma sapan şeyler olur. Her bölümde küçük bir araba yarışı sekansı tamamlayıp gereken yerde durmanız gerekiyor. Tabii durabilirseniz.

■ **Cooking Simulator:** Ben çok simülatör hastası değilim ama Cooking Simulator'u ciddiye alarak oynamayı çok seviyorum. İçindeki tarifler cidden gerçek bu arada. O nedenle ara sıra evde de yapmaya çalıştığım oluyor. Evde yangın tüpü ve mikrodalga olmadığı için patlama çıkaramıyorum ama.



AYGEN GÖRİŞ

Havalar yavaştan soğumaya yüz tutmuşken ben yine denizime gidemedim. Tam soğuklara üzüleceğim sonra sokak düğünlerinin yavaş yavaş azalmaya başlamasına sebebiyet verdiği için biraz teselli buluyorum. Vallahi fenalık geçirdim koca bir yaz boyu. En çok sen evleniyorsun tamam anladık. Bu sıcakta da (daha geçen hafta 45 dereceydi) bu ne düğünüymüş o da ayrı mevzu ya...

SAYILARLA

0

Bu ay yaptığım internet alışverişi sayısı. İnanamıyorum bu nasıl başıma geldi...

0

Oyun bilgisayarımı açma sayım. Hem internet alışverişi yapmayıp hem oyun oynamamışım.

4500

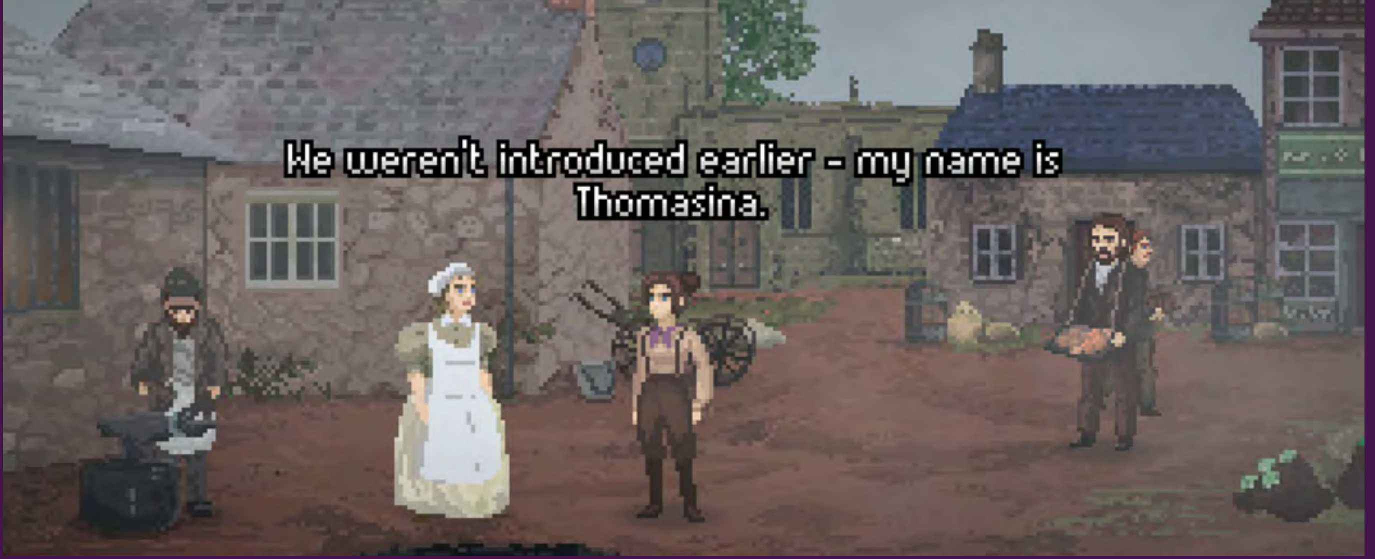
Geçen gün üşenmedim ve yaptığım instagram post sayısını saydım.

ÜÇ ÖNERİ

■ **Mini Metro:** Hem mobil hem bilgisayarda oynayabileceğiniz, metro hatları kurarak ulaşımı yöneteceğiniz mini mini bir oyun.

■ **Hidden Folks:** Yine hem mobil hem bilgisayardan oynayabileceğiniz bir bulmaca oyunu. Size verilen karışık bir resimde istenilen öğeleri bulmanız bekleniyor. Oyundaki en tatlı detay ise bir kapı gıcırtısının bile insan sesiyle seslendirilmesi.

■ **Potion Craft Simulator:** Müşterilere ihtiyaca göre iksir üretip satıyoruz. Arada Geralt bile geliyor...



THE EXCAVATION OF HOB'S BARROW

Her höyüğün eti yenmez

ESER GÜVEN

Uzun süredir beklediğim bir oyunun güzel çıkması beni çok mutlu ediyor. Hele ki bu oyun başarılı olacağına gönülden inandığım bir oyunsa haklı çıkmayı acayip seviyorum. Aynı The Excavation of Hob's Barrow örneğinde olduğu gibi.

Aslında bu oyunun ismini ilk olarak Incantamentum olarak duymuştuk. Duyurulduğu günden beri takibimdeydi, her fırsatta demosunu önerdim, yazdığım "yılın yolu gözlenecek adventure oyunları" listelerinde ilk sıralardan yer verdim kendisine. Bir süre önce ismi değişti, oyunun hikayesini daha iyi yansıtacak biçimde The Excavation of Hob's Barrow, yani Hob Höyüğü Kazısı oldu. Ve o kazıdan bizim de payımıza karanlık, tekinsiz, hikayeyi sonuna kadar merak ettiren bir macera oyunu düştü.

The Excavation of Hob's Barrow Viktorya dönemi İngiltere'sinde geçiyor ve İngiliz halk hikayelerinden (öcülü, korkulu olanlar) besleniyor. Başrolde Thomasina Bateman var ve o bir höyük kazıcısı. Mezar kazıcılarıyla karıştırmayın sakın, kendisi hiç sevmez öyle şeyleri. Bu aslında babasının mesleği, ama birlikte ilk kazılarından beri kendisinde höyük kazısı olayı bir sevda olmuş, hatta yaptığı kazıları anlatan bir kitap yazma peşinde.

Bir gün Leonard Shoulder isimli bir adamdan bir mektup alıyor. Kuzey İngiltere kırsalında Belway isminde bir köyden gönderilmiş mektup, orada Hob Höyüğü isminde bir höyük varmış. Leonard, Thomasina'nın bu höyüğü mutlaka görmesini istiyor çünkü tam da kitabına layık bir malzeme. Daha önce adını bile duymadığı bu adamın mektubu ilgisini çekiyor ve yine hiç tanımadığı Bewlay'e doğru yola çıkıyor.



Kadın başına ne işin var oralarda?

Bewlay halkı pek bir acayip. Aralarında kadınlara küçümser gözle bakanlar da var (kadın kısmı hiç arkeolog olur mu, hiç kazı yapar mı), yabancılardan hiç hoşlanmayanlar da (ah şu tren istasyonu, şimdi yabancılar gelip güzelim Belway'i mahvedecekler!), sarhoş haliyle Thomasina'ya yazanlar da var, anlamsız biçimde iyi davrananlar da. Kimin hangi niyetle bize yaklaştığını anlamak güç. Dahası, Leonard'la buluşacağımız The Plough and Furrow Inn'e gittiğimizde adamın ortada olmadığını görüyoruz.

Köy halkı gerek Leonard, gerek höyükle ilgili sorularımıza kimi zaman çekimser, kimi zaman bariz yalan cevaplar veriyor. Bizi höyükten uzak mı tutmak istiyorlar, yoksa ilgimizi cezbedip kandırmak mı, anlamak mümkün değil. Biz tabii ki buraya kadar gelmişken pes edecek değiliz. Leonard'ı bulma ve höyüğe ulaşma yolundaki maceramız işte bu noktada başlıyor. Hikayeye dair de başka bir şey söylemeyeceğim çünkü bu tamamen spoiler'sız, tüm sürprizlerini, iniş çıkışlarını, o karanlık havasını kendinizin yaşaması gereken bir macera.





Han sıcak gibi görünse de insanlar soğuk arkadaş



Herbert tam bir ev kedisi, mırıl mırıl maşallah

The Witch'i izlediniz mi bilmiyorum, ya da Midsommar'ı. Oyunun hikayesi bana her iki korku filmini de çağrıştırdı açıkçası. Kırsal bir alan, batıl inançlar, karanlık güçler, yabancılara farklı gözlerle bakan yerli halk, puslu havalar, tekinsiz bir atmosfer, halüsinasyonlar, rüyalar. Filmi yapılsa izlerim, o derece.

Böyle piksel grafiklere can kurban

The Excavation of Hob's Barrow, Wadjet Eye adventure oyunlarında görmeye alıştığımız 90'lardan fırlamış gibi duran piksel çizim grafiklere sahip. Gerek arkaplan çizimleri, gerek karakter tasarım ve animasyonları bir hayli başarılı. O kırsal köyün ıssız atmosferi oldukça iyi yansıtılmış (akşam saatlerinde insanın etrafta dolaşası gelmiyor, bir an önce hana gideyim de yatıp uyuyayım diyorsunuz) ve sis efekti gibi çok başarılı bazı numaralar da kullanmış oyunun geliştiricisi Cloak and Dagger Games. Bazı sahnelerdeki yakın çekim anlar da harika; mesela kediler diyeyim, oyuncak bebek diyeyim, görünce ne demek istediğimi anlarsınız.

Oyunun gerçekten aşırı başarılı olduğu bir diğer nokta da seslendirmeler. Thomasina rolündeki Samantha Béart nefis iş çıkarmış (hogwash!), Arthur'dan Stanley Kemp'e, gizemli Lord Panswyck'e kadar herkesin aksanları, vurguları ve karakterleri çok iyi yansıtılmış. Tabii bunda son derece başarılı yazılmış diyalogların da payı büyük, oyun boyunca hızlıca geçtiğim diyalog sayısı çok az oldu diyebilirim.

Bir adventure oyununun bence en önemli kısmı olan bulmacalara gelirsek o noktada beklediğimden daha zayıf bir oyunla karşılaştığımı söylemeliyim. Tecrübeli adventure oyuncularının pek fazla takılacağı bir oyun değil bu, ha öyle çok kolay falan da değil ama oyun boyunca ne yapacağınızı biliyor oluyor ve bildiğiniz o şeyi yapmaya çalışıyorsunuz. "Acaba bu nasıl olacak, nasıl çözeceğim" dedirten, zaman gerektiren türde bir bulmacayla karşılaşmadım kendi adıma. Genel olarak klasik bir ilerleyiş var: herkesle konuş, alınabilecek her şeyi al, gidilebilecek her yere git. Takıldın mı, bir yerlerde yeni bir diyalog açılmıştır.

Keçisiz bir adventure oyunu düşünemiyorum

Zaten oyunda Yapılacaklar listesi var ve burada yapmanız gereken işleri takip edebiliyorsunuz. Yalnız oyunun ortasında bir kısımda burada çok fazla şey birikiyor ve bunların da hepsi birbiriyle bağlantılı. Üstelik sanki bu noktada hikaye biraz ayak sürüyormuş gibi hissettiriyor. Birine süt vermemiz lazım, sütü keçiden alacağımızı biliyoruz ama keçiyi sağması için sahibinin dizlerine iyi gelecek bir ilaç yapmamız gerek, o ilacı yapacak olan kişiye gerekli malzemeleri toplamalıyız, o malzemelerin biri de anahtar bularak girmemiz gereken bir binada falan filan. O noktada AÇIN LAN HÖYÜĞÜN YOLUNU diye bağırasım geldi valla.

Oyunun sonu da çok değişik ve etkileyici, alıştığımız tarz bir hikaye sonuna benzemiyor kesinlikle. Yine de Thomasina'nın etrafında dönen onca şeye karşın (ki bazılarının ipuçlarını da yakalamış olmasına rağmen) olan biteni fazla umursamıyormuş gibi hissettirmesini, kabullenmişliğini de pek beğenmedim. Oyunun sonu sanki biraz hızlı biçimde nihayete erdi ve bazı şeylerin de arkası tam olarak doldurulamadı – ya da şöyle diyeyim, o arkaplan metni hakkında daha çok bilgi sahibi olmak isterdim. Zaten oyunu bitirince "acaba başka bir sonu daha mı vardı?" diyerek son bölümü bir kez daha tekrarladım, hani belki yaptığım bir şey hikayeye farklı biçimde etki edebilir diye. Ama yokmuş. Dediğim gibi sonu bağlama şeklini beğendim ama o özellikle höyüğe girdikten sonra olanlara dair arada daha fazla detaya kesinlikle hayır demezdim. Yine de kalan başarımları tamamlamak için en kısa zamanda bir kez daha oynayacağım tabii.

Sonuç olarak The Excavation of Hob's Barrow'un bu yılın en iyi adventure oyunlarından biri olduğunu düşünüyorum. Merak uyandıran hikayesi, yabancı korkusu, din ve dogmalar, farklı varlıklara tapan tarikatlar, seksizm gibi temaları yerinde kullanan diyalogları, halk hikayesi atmosferini büyük bir başarıyla yansıtan sesleri ve grafikleriyle mutlaka denenmesi gereken bir deneyim. Hele ki yazıda da bahsettiğim Midsommar gibi folk korku eserlerini seviyorsanız bu hikaye de çok hoşunuza gidecek. Değişmezse 25 lira gibi müthiş bir fiyattan da satılıyor ki bence satın almamak için bir bahaneniz olmamalı.

TÜR: Point and click macera | **YAPIM:** Cloak and Dagger Games | **DAĞITIM:** Wadjet Eye | **DİJİTAL İNDİRME:** 25₺ (Steam)



- Kırsaldaki tekinsiz köy atmosferi çok iyi
- Seslendirmeler son derece başarılı
- Oyundaki tüm kediler birbirinden sevimli(!)
- "Biz yabancıları sevmeyiz" hissini güzelce veriyor
- Flashback sahneleri hikayeye iyi yedirilmiş
- Beklenmedik bir sona sahip

—

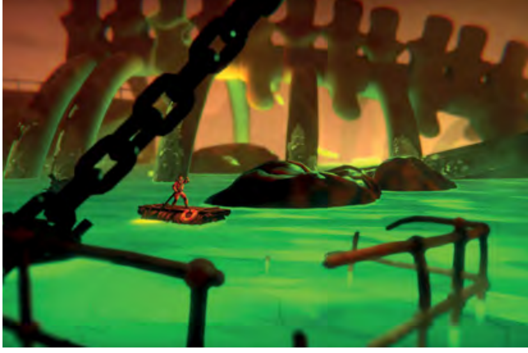
- Hikayenin ortalarında gel-git görevleri yüzünden tempo biraz düşüyor
- Bulmacaları, zoru seven oyuncuları pek tatmin etmeyebilir

8.5



Son Karar

Yılın diğer büyük adventure oyunlarıyla kıyas yapmaya hiç gerek duymadan söylüyorum, The Excavation of Hob's Barrow bu yıl çıkan en iyi adventure oyunlarının başında geliyor. Folk korku sevenler zaten kendilerini evlerinde hissedecekler, ama bence bu oyun Dave Gilbert ve Wadjet Eye oyunlarıyla tanışmak için de harika bir fırsat.





Tanıştırayım, Kafakoparanus'un kuzeni

LITTLE ORPHEUS

Arzın Merkezinde Yirmi Bin Fersah

M. İHSAN TATARİ

Yıl 1962… Rusya ve Amerika uzaya insan gönderen ilk ülke olmak için kıran kırana mücadele ediyor. Ama Rusların başka bir planı daha var: Dünya'nın merkezine bir keşif ekibi yollayıp buraları kolonileştirmek. Bu uğurda "Little Orpheus" adını verdikleri, atom bombasıyla çalışan bir cihaz geliştiriyorlar. Ona refakat etmesi için de Ivan Ivanovic adlı bir kozmonotu görevlendiriyorlar. Sonra da ikisini birden dev bir matkapla dünyanın merkezine postalayıveriyorlar. Ancak hem Ivan hem de Little Orpheus yeraltına iner inmez sırra kadem basıyor ve bir daha onlardan haber alınamıyor. Ta ki Ivan üç yıl sonra ansızın ortaya çıkana kadar…

Rus kozmonotlar yeraltında pek bir yalnızlar

Oyunumuz Ivan'ın bir general tarafından sorguya çekilmesiyle başlıyor. Ona Little Orpheus'a ne olduğunu derhâl açıklamasını, aksi takdirde kurşuna dizileceğini söylüyorlar. Böylece Ivan da başından geçen maceraları anlatmaya koyuluyor. Biz de bu esnada onu yöneterek yaşadıklarını bizzat tecrübe ediyoruz.

Ivan önce dünyanın çekirdeğindeki balta girmemiş bir ormanda dinozorlarla karşılaşıyor. Sonrasında yolu kayıp medeniyetlerin kalıntılarına, buzullara, denizlere, çöllere ve daha nicesine düşüyor. Biz de bu arada Arzın Merkezine Seyahat'ten tutun da Sinbad'a dek nice klasik maceranın içine düşmüş gibi, nostaljik bir hisse kapılıyoruz yüzümüzde hafif bir tebessümle. Oyunun tadı kaçmasın diye bu bölümlerden çok detaylı bahsetmeyeceğim çünkü Little Orpheus'un neredeyse bütün numarası bundan ibaret: Acaba Ivan şimdi nereye gidecek, nasıl bir gizemle karşılaşacak diye merak ettirmek.

Neden derseniz, Little Orpheus'un oynanış mekanikleri çok ama çok cılız. Ekranın sağına doğru koş, arada bir engellerin üstünden atla, bir-iki kolu çek… Hepsi bu. Hâlbuki macera çok güzel başlıyor, çok şey vadediyor. Kocaman bir T-Rex'le saklambaç oynadığımız kısım hele, offf… Ama bölümler ilerledikçe oynanış da giderek tekdüzeleşiyor maalesef. Gerçi Dear Eshter gibi yürüme simülasyonlarıyla tanıdığımız Chinese Room'dan daha fazlasını beklemek de benim hatamdır belki de.

Ah, neşesi yeter!

Ama oyunu kurtaran çok büyük bir etmen var: Ivan Ivanovic. Bahtsız kozmonotumuzun hem anlattıkları hem de sakarlıkları o kadar komik ki gülmeden edemiyorsunuz. Bir şeyi başardığında şapşal şapşal gülmesi, korktuğunda küçük bir kız gibi çığlık atması oyundan aldığınız keyfi arttırıyor.

Hikâye anlatımı sizin için oynanıştan daha önemliyse ve İngilizcenize güveniyorsanız 4 saatlik bu "komedi dizisine" bir şans verebilirsiniz. Ama oynanış anlamında çok şey beklemeyin.

Lost Recordings

Oyunu tamamladığınızda Lost Recordings adlı yeni bir mod açılıyor. Bu modda bütün oyunu baştan oynamanız ve yol boyunca karşılaştığınız gizli parlak küreleri toplamanız isteniyor sizden. Sorun şu ki bu "gizli" kürelerin ayan beyan ortada olması. Öyle ki onları toplamak için yoldan şöyle azıcık bile sapmanıza gerek yok. Dımdızlak yolun ortasında duruyorlar çünkü. Hepsini topladığınız takdirde Ivan için farklı kostümler ve konsept çizim galerisi açılıyor. Bu da biraz hayal kırıklığı yaşattı, evet…

TÜR: Platform | **YAPIM:** The Chinese Room | **DAĞITIM:** Secret Mode
DİJİTAL İNDİRME: 80 TL (Steam)

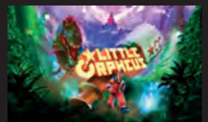
+

- Eğlenceli mizah anlayışı
- Muazzam mekân tasarımları
- Şahane görseller
- Eski macera filmlerinin hissini yeniden yaşatıyor



- Çok basit oynanış
- Sonlara doğru hikâye bütünlüğü kopuyor
- Altyazılar hem ekranın tepesinde çıkıyor hem de senkronizasyon sorunu var

6,5



Son Karar

İngilizceniz zayıfsa rahatlıkla 1 puan daha kırabilirsiniz



LOVECRAFT'S UNTOLD STORIES 2

Abi bana anlatmasaymışsınız da olurmuş bence...

GÜLHİS CANPOLAT

Arkadaşlar bu oyuna ne merakla ve hevesle girdim anlatamam. Gamescom 2022'de özellikle ilgimi çeken oyunlardan biriydi. Çünkü bir kere kozmik korku severiz. Ayrıca roguelike da severiz. Kendimi de açıkçası biraz zorlanacağım bir oyun oynamaya hazır hissediyordum, genelde kafam çok kaldırmıyor ama sevdiğim konseptler bir araya gelince...

İyi ki de hazırmışım yani, başka türlü bu inceleme biraz zor çıkarmış öbür türlü.

Oyunumuzun konusu şu: Sürrealist sanatçı Ardois-Bonnot görenlerin aklını kaçırmasına sebep olan bir tablo resmediyor. Bunun daha ustalık eseri olmadığını, daha da iyi bir tablo üzerinde çalıştığını söyleyerek ortadan kayboluyor. Amacımız? Bu gizemin peşine düşmek elbette. Ama düştüğümüze pek değmedi sanki. Neden? Anlatayım.

"Allah'ım Neydi Günahım? - 1 Saatlik Versiyon"

Arkadaşlar bu oyun eğer ki erken erişim oyunu olarak çıksaymış, birazdan söyleyeceğim problemlerin hepsi hoş görülebilirmiş. Çünkü Allah için, oyun oynanabiliyor. Ama bir sorun nasıl oynanıyor!

Lovecraft's Untold Stories 2'nin en büyük sıkıntısı dengesizliği. Daha oyunun ilk bölümünden üstünüze size hem yakın dövüş zararı verebilen hem menzilli ateş eden hem zehirleyen hem kan akıtan düşmanlar geliyor. Üstelik bazen hepsi aynı anda geliyor. Bakın, daha ilk bölümdeyiz.

Ve o kadar dengesiz ki, bazen bomboş olan bölümlerden geçiyorsunuz, gayet iyi hoş ilerlerken birdenbire üstünüze YA ALLAH BİSMİLLAH diye koşan bir düşman sürüsüyle karşılaşıyorsunuz. Ve yani... Geçmek imkânsız demek istemiyorum... Ama imkânsız işte.

Can veren eşyaların az olmasını zaten beklersiniz bu tür bir oyunda ama bu düşman dengesizliğiyle birleşince ortaya açıkçası saçma sapan bir şey çıkıyor. Normalde zor bir oyunda bir bölümü geçince bir başarmışlık hissi yaşamanız gerek ama bu oyunda "Olm ben bu vakti daha verimli bir işe harcayabilirdim?" diye düşünürken buluyor insan kendini.

Senin paran bizde geçmez. Kartın da geçmez. Bilgi? I-ıh, yok o da geçmez. Hatta sen komple çık oyundan bence...

Sizin karakterlerinize işleyen kurallar düşmanlara işlemiyor. Örneğin Prof. iri kıyım, hantal bir adam; ama iri kıyım düşmanlar onun kadar yavaş ilerlemiyor. Zaten izometrik durumlardan dolayı klavyeyle oynamak kıl bir iş, bir de yavaş bir karakterle oynayınca bir köşeye sıkıştınız mı Allah kurtarsın.

Bazen kasa falan açıyorsunuz, içindekiler haritanın dışında, alınamaz bir yere düşüyor. Kutuların içindeki eşyalar da rastgele; bir bölümde çok fiyaka bir şey yakaladınız, ölüp geri geldiğinizde kutularda başka şeyler, bölümlerde başka düşmanlar... Satın almak isteseniz her şey çok pahalı. Üstelik bu bulduğunuz eşyalarla tam olarak neler yapabileceğiniz hakkında o kadar az bilgi veriyor ki oyun size ne işe yarar ne çöptür anlayana kadar baya zaman geçiyor.

Yani bakın ben bir oyundan kolay kolay yakınmam. Allah için her oyunda güzel bir yan bulmaya çalışırım. Ama *Lovecraft's Untold Stories 2* için sadece güzel görünüyor diyebilirim. Sanat tasarımı güzel. Açın bakın, gözünüzle bakın, ellemeden bakın. Ama adam akıllı bir dengeleme yaması almadan oynamaya pek girişmeyin. Vallahi karakterler aklını yitirecek, kozmik korku falan derken kendi akli dengemden oldum.





- Sanat tasarımı, görselliği ve ses dizaynı iyi
- Bir yerlerde güzel bir fikir var, onu hissedebiliyorsunuz, biraz cilayla ortaya çıkabilir

−

- Ciddi olarak dengesiz, zorluk seviyesi yapay hissettiriyor
- Eşyaların ve düşmanların ortaya çıkış noktalarında bazı buglar var
- İzometrik oynanışın biraz daha cilaya ihtiyacı varmış

5.5



Son Karar

Çok güzel bir fikir, dengesiz bir oynanışın kurbanı olmuş. Bütün o yapay zorluğun altında heba olan oyuna çok üzüldüm. Ama birkaç dengeleme yamasın alırsa hala şansı var.





YAPIM: LLC Blini Games | **YAYIN:** Fulqrum Publishing | **DİJİTAL İNDİRME:** 50₺ (Steam)



SAINTS ROW

MORUNA ÖLMEYE HAZIRDIM ASLINDA SANTO ILESO...

YAZAN: **CEVDET EMRE KIZILCAN**

Efendim, yıllardan 2021… Böyle sanki yıllar yıllar önceymiş gibi tribe girip anlatayım mı: Siz deyin 10, ben diyeyim 20 kişi oturmuşuz Discord'ta Gamescom'u izliyoruz, hatırlamıyorum aradan o kadar vakit geçmiş. Ekrana bir trailer geldi; böyle mor gözlüklü, mor gömlekli biri var ben hafiften "Lan acaba?!" diyorum. Neyse spekülasyonların bini bin para. İşte *Knack 3* diyen oldu, yine Ubisoft açık dünya formüllü servis oyunu diyen oldu. En sonunda kızdım yani "ŞŞŞ! Bi' şey izliyoruz a**!!" dedim. Yahu, bunlar hipster kılıklı tipler, hiçbiri de tanıdık değil, benim akla gelen fikrin üstünü çizdim. Tema da pek yabancı ama en sonunda logo gelince ve ilk fikrimin aslında doğru olduğunu görünce dedim ki... "E BU SAINTS ROW DEĞİL A**!!" Ben de ne sinkaflı konuşan bir adammışım, neyse.

Siz zaten bu ufak öykünün daha ilk kısmından "Ufak at Ziya! Nerede sende 10-20 tane arkadaş!" dediniz ve sırf *Saints Row* ile alakalı bir şey olduğu için komik olmaya çalışan ama cringe olan hikâyeyi deşifre ettiniz bile. Öncelikle… Evet haklısınız ama biraz kırıcısınız :(Her neyse, Saitns R0w'u incelemek için aşırı hevesli olduğum andan beri duygularımı çöBe attım. Gerçi "hesevli oLmak" da bir duygu değil mi ya? HER NEYSE… Çünkü ben *Saints Row* serisine tek kelimeyle aşıkım. Bu kadar çok sevdiğim bir oyunu inceleme söz konusu olduğunda da pozitif ayrımcılık yapar, rasyonel kararlar vermek yerine duygusal fikirler sunarım kokusuyla kendimi değiştirdim ve geliştirdim. Gerçi saĞolsun oyun da bu konuda bağa yardımcı oldu.

Eveeeet, şimdi oyun hakkında konuşmadan önce şöyle kısa bir check list'im var, onu kontrol etmeme izin verin lütfen. Öhöm öhöm… Absürt olması gereken ama anca yüz gülümseten bir hikâye, check. Iıı… Hiç optimize olmayan, saçma sapan imla hataları bir diğer deyişle bug'larla dolu bir metin; evet. Asla kıvamı olmayan, gereksiz ve aşırı uzun prolog; check. Tamamdır emin oldum, bu bir *Saints Row* reboot incelemesi!

"Aslında var ya kendi işini kuracaksın abi…"

Konu *Saints Row* olduğu zaman hikâyeden, oynanıştan önce konuşulması gereken ilk konu karakter yaratma ekranı ve onun sunduğu özgürlük. Yani bunu övecek kelimeler bulamadığım için inceleme metnini kişiselleştirerek hislerimi anlatmaya çalışacağım. Şimdi… Her şeyden önce artık yazıların HEX kodu #9300c5 olsun. Evet fark ettiğiniz gibi aynı zamanda Saints Row moru bu. Hmm… Şimdi de yazıların arkasına sarı marker koyalım. Bu kadar kişileştirme yeterli sanıyorsanız olmaz bir de Comic Sans MS yapalım, keyfimiz yerine gelir. Yok yahu bu kadarı da olmaz diyorsanız vallahi olur bakın şimdi fontun büyüklüğünü de değiştireceğim. Hiç abarttığımı düşünmeyin Saints Row oyunları işte bu kadar ve hatta daha fazla kişiselleştirme imkanına sahip.

varsayılan ayarlara geri döner

Yeni *Saints Row* da bu adetini aynen devam ettiriyor ve artık bu meseleyi Allahuekber dağlarına çıkıyor. Kaş, göz, boy, pos artık onları geçiyorum bile. Örnek vermek gerekirse karakterinize bir şey giydirmezseniz gördüğünüz sansürlere bile seçenek sunulmuş. Tipik bir blur mu, Volition'ın

KİŞİLEŞTİRİLEBİLEN ERİŞEBİLİRLİK

Oyunun dikkat çeken bir özelliği de zorluk seviyesini istediğiniz şekilde değiştirebiliyor olmanız. Yani basit, orta, zor şeklinde değil tabii ki. Yapay zekâ ne kadar zorlasın, ekstra challenge'ların hata payları ne kadar artsın hepsini seçebiliyorsunuz. Benim gibi bütün yan materyalleri yapacak kadar takıntılı fakat bunu yaparken can sıkıntısından ölecek kadar da sabırsız iseniz bu ayar şahane olmuş ne yalan söyleyeyim.

OYUNU "KIRAN" HATALAR

Cyberpunk 2077'den beri konu bug'lara geldiği zaman "Oyunu kıran bug'lar değil abi" muhabbeti başladı. Bence her şeyden önce bu savunma argümanı saçmalıktan başka hiçbir şey değil. Bug dediğiniz espri sizi oyun atmosferinden koparıyor, bu bile onları sevmemek için yeterli. YA BENİM ARABAMIN İÇİNE NEDEN ÇÖP KOVASI SIKIYOR YA?! Öhöm, pardon. Ama Saints Row'da oyunu kıran bug'lar da var ne yazık ki. Hatta öyle ki bu inceleme yazılırken 1.06 güncellemesi bu sorunları çözmek için yayımlandı. Saints Row 3 Remastered'ın 1.08 güncellemesi oyunu daha da kötü bir hâle getirmişti fakat şimdilik reboot Saints Row'da öyle bir dert yok. Fakat sürücü koltuğunda Volition oturuyor. Yani her şeye hazırlıklı olmakta fayda var.





simgesi mi yoksa patlıcan emojisi mi? Karar sizin!

Hikâye konusunda da *Saints Row* geçmişine sadık kalmış dense yeridir. Çünkü *Saints Row* her zaman çete çatışmalarını anlatıyordu. Bu sefer de birçok çete ve aralarındaki çatışma anlatılmış. Reboot olduğundan götürü Saint'lerin kuruluş sürecini, isminin nereden geldiğini oyuncuya doğrudan göstermiş hikâye departmanındaki arkadaşlar. İyi de etmişler ne yalan söyleyeyim. Bol bol ara sahneyle desteklemişler bu anlatımı da. Fakat ben karakterlere asla ısınamadım. Yani nerede bir Kinzie, nerede bir Neenah? Nerede bir Pierce, nerede bir Eli? Artık vites arttırıyorum: Nerede bir Johnny Gat, nerede bir Kevin? Cidden nerede Johnny Gat ya? Biliyorum bu bir reboot ama son bir şaka olması için oyunda er ya da geç Johnny oyuncuyu karşılar diye çok bekledim ama olmadı.

Oynanış kısmındaysa bahsetmeye değer çok bir şey yok. Bunu kötü olduğu için demiyorum, amiyane bir tabirle "tatavasız" bir oynanışı var. Düşmanlar üzerinize doğru geliyor, siz de ateş ediyorsunuz. Bazı aksiyon sekanslarının ve özellikle arabaların üzerine çıkıp çatışmanın oyuncuyu heyecanlandırdığını özellikle belirtmeliyim. Fakat belirtmem gereken bir diğer şey de "özel yeteneklerimizin" pek de özel olmadığı. Artık simülasyondan çıktık, burası gerçek dünya. Bu nedenle telekinezi, süper zıplama gibi özellikler zaten yok. Bomba, düşmanı kapma gibi sıradan şeyler yetenek olarak eklenmiş ve seviye atladıkça açılıyor. O kadar işlevsizler ki orta oyunda zaten kullanmaya eliniz gitmiyor bile.

Yok bu sit down olmuş :D:D

Anladınız mı stand-up, sit down :D Tamam, tamam ikna oldum ben bu komiklik işini yapamıyorum. O yüzden daha fazla çabalamayacağım. Konuyu şuraya bağlayacaktım: Eğer ki video oyunlarıyla alakalı bir Tabu olsaydı (ki keşke olsa şahane bir fikirmiş, bana ulaşın yapalım bunu) *Saints Row* için yasaklı ilk kelime "absürt" olurdu. İkinci kelime de "GTA çakması" olurdu ama durun şimdi ben "absürt" üzerinde durmak istiyorum. *Saints Row*'un reboot edilmesi aslında çok da şaşılası bir şey değil; hele ki dördüncü oyunu oynayanlar için. Spoiler olmaması için neden reboot'un gerektiğini söyleyemiyorum (merak etmeyin ana karakterlerden ölen falan yok) ama sadece hikâye açısından değil teknik açıdan da Saints Row'un bir reboot'a ihtiyacı vardı. Espri anlayışına ve karakter kadrosuna reboot gerekmiyordu, yani sanki bir tek buraya reboot gelmiş gibi hissediyorum ya!

Olası yanlış anlaşılmaları önceden çözmek istiyorum, *Saints Row* komik bir

5 MADDEDE

NEDEN SAINTS ROW

SERİSİNE GİRMELİYİZ

Saints Row reboot'u aslında oynanmayacak kadar kötü değil fakat indirim bekleyene kadar serinin eski oyunlarına girmek iyi bir tercih olabilir. Ben de hiç Saints Row oynamamış olanlar için biraz misyonerlik yapıp neden oynamaları gerektiğine dair beş adet neden sıralamaya çalışacağım.

1 ERİŞİLEBİLİR

Bu madde biraz "bütün eski oyunlar zaten" olsa da Saints Row'a girişmek için aslında güzel bir bahane. Evet, önceki Saints Row oyunları da yaşlı esasında. Hatta ilk oyun iyi yaşlandı mı bunu tartışabiliriz bile. Fakat her oyun şu an indirim beklemeye gerek kalmaksızın ucuz ve devasa sistem özellikleri istemiyor. Ayrıca Saints Row The Third ve Saints Row IV'un DLC'leri ve ek paketleri de genellikle eğlenceli. Hatta Saints Row'un reboot edilmesi şerefine Saints Row The Third Remastered Epic Games Store'da ücretsiz dağıtılmıştı. Eğer seriye direkt ilk oyundan giriş yapmak istiyorsanız da Xbox özel olduğu için emülatör dünyasına ufak bir giriş yapabilirsiniz.

2 ÇOK KOMİK

Saints Row'lar baya komik. Hatta artık dört oyunluk bir külliyat (?) olduğu için nasıl bir mizah anlayışınız varsa direkt o oyuna yönelebilirsiniz. GTA havasında olsun diyorsanız (ki kimi yerlerde GTA da çok komiktir) ilk oyun size en uygunu gibi geliyor kulağa. "'MERICA F*CK YEAH!" dendiğinde bile gülebiliyor, süper mega giga kawaii absürt mizahı seviyor ve bunu epik buluyorsanız hiç düşünmeden dördüncü oyuna ya da Gat out of Hell'e zıplayabilirsiniz. "Yok hacı ikisinin ortası olsun kimsenin kalbi kırılmasın"cı iseniz de ikinci ve üçüncü oyunla bu işi halledebilirsiniz. Gerçi ben oyunlardan karışık önerdim de "Saints Row'ları hangi sırayla oynamak lazım?" diyebilirsiniz. Bu da bizi üçüncü maddeye götürür.

3 SAİNTS ROW'LARI HERHANGİ BİR SIRAYLA OYNAMAK ZORUNDA DEĞİLSİNİZ

Ve hatta Saints Row'ları oynamak zorunda değilsiniz diyerek bütün bu listeyi bir anda anlamsızlaştırmam yok mu? Yok gibi… Neyse ne diyorduk? Evet sırayla oynarsanız karakterlerin gelişimi daha net görebiliyor, belki birkaç espriyi daha iyi kapabiliyorsunuz fakat hiçbir zaman ekrana bön bön bakmıyorsunuz. O yüzden istediğiniz şekilde, istediğiniz sırada oynamanız devasa büyük bir fark yaratmıyor.

4 GÜÇ FANTAZİSİ YAPMAK

Bu madde direkt Saints Row IV ile ilgili olsa da diğer oyunlarda da minimal ölçüde güç fantazisi yapmak mümkün. Helikopterde düşmanlarınıza roketler yağdırmak da çok güzel hissettiriyor, telekineziyle düşmanınızı düşmanınıza fırlatmak da.

5 AGALARLA SAİNTS ROW

SAINTS ROW'LAR AYNI ZAMANDA CO-OP OYNANABİLİYOR LESGOOOO!!1 Far Cry hariç piyasada ne kadar açık dünya co-op oyunu var ki? Arkadaşını al ve Saints Row'un heyecanlı dünyasına dal! Çete savaşlarında en güvendiğin müttefikle sırt sırta çarpış! Karakterini beraber geliştir ve eğlenceli ikiye katla! Ben de daha fazla reklam metni yazmayacağım, söz!





EN AZ SAİNTS ROW'LAR KADAR **KOMİK OLAN 5 OYUN**

Komedi oyunların çok da tercih etmediği bir duygu olduğunu söylemiştim zaten. Fakat kendisine komediyi tercih eden oyunlar da bu işi öyle bir güzel yapıyor ki kahkaha atmamak işten bile olmuyor. Ben de Saints Row'u ve mizah anlayışını sevenler için 5 adet oyun tavsiye etmek istedim.

1. SUNSET OVERDRİVE

Bu oyun birçok oyuncunun radarından kaçtı, çok üzülüyorum ben bu duruma ya. Zamanında Xbox One için özel çıktığından mı başka bir sebepten mi bilmiyorum ama hak ettiği değeri gördüğünü düşünmüyorum ben ya. Üstelik oyunu yapan ekip Insomniac Games öyle boş bir kadro da değil yani hani. Kesinlikle bir şans verilmesi gereken bir yapım.

2. SOUTH PARK: THE STİCK OF TRUTH

South Park'ı zaten çok severek izliyorum. Trey Parker ve Matt Stone hiç çekinmeden söyleyebilirim ki mizah konusunda benim ilham kaynağım, üstatlarım. Her ne kadar geliştirici koltuğunda Obsidian otursa dağıtımını Ubisoft yapsa da Trey Parker ve Matt Stone'un bu oyunun yapımında bol bol bulunduğunu biliyorum. O kadar komik bir iş ki South Park izlemeseniz bile gülmeniz garantilidir.

3. GOAT SİMULATOR

Şimdi bu oyunun ne kadar komik olduğunu anlatacağım: Goat Simulator esasında 1 Nisan şakası. Oyunun spot yazısı da bir o kadar parodi dolu: Yüksek seviye keçi simülasyon teknolojisi. İnsanlar kurban edin, duvarların içinden geçin ve gerçek bir keçi tecrübesi edinin. Hazır üçüncüsü de çıkıyorken ilk iki oyuna göz atmakta fayda var. (Trololololo)

4. THE SİMS

"Sul sul! Commun snanna, frazinnratt" diye böyle Simslish anlatıyormuşum derdimi... Yok şöyle ki The Sims aslında bayağı bildiğiniz kara ve absürt mizahın bir melezi ya. İnsanlar yangın çıkarken felaket tepkiler veriyor. O yangında biri ölürse direkt urnaya dönüşüyor ve yine süper absürt tepkilerle ölülerin arkasından ağıtlar yakılıyor.

5. YAKUZA

DAME DA NE DAME YO DAME NA NO YO

ANTA GA SUKİ DE SUKİSUGİTE

DORE DAKE TSUKİ DE SUKİSUGİTE

DORE DAKE TSUYOİ OSAKE DEMO

YUGAMANAİ OMOİDE GA BAKA MİTAİ

Diyeceklerim bu kadar…



oyun. Sadece serinin önceki oyunlarını oynarken kahkahalara atmaktan öksürük krizlerine girme yerini "Ehe :D" şeklinde salakça sırıtışlara bıraktı. "Komedi" oyunların çok tercih ettiği bir duygu değil. *Saints Row*'un reboot'u da "komedi" başlığının hakkını veriyor esasında. Fakat benim için "kahkaha panayırı"ndan "gülücük şelalesi"ne düşüşü çok sert oldu. Örnek vermem gerekirse sizce hangisi daha komik ve epik: Cehennemde Shakespeare ile boss savaşı yapmak mı, depresyona giren karakterin yataktan çıkması için iki-üç tuşluk bir quick time event yapmak mı? Kendimi yineleme ihtiyacı hissediyorum, ikinci seçenek de en az ilk seçenek kadar komik aslında. Fakat ilk seçeneği sunacak özgürlüğe ve hayal gücüne sahip ekip bana ikinci seçenekle çıkınca downgrade yemiş gibi hissediyorum.

İşin komedi hususunda *Saints Row* reboot'unun iyi yapmadığı bir diğer şey de aslında sunum. Yine örneklendirmek isterim ki görevlerin bir tanesinde herkes bir oyundaymış gibi role play yapıyor. Mad Max'e de giydirdiğini düşündüğüm bu görevin sonunda da loot box'lar, mikro ödemeler ve mimic'lere de GÖNDERME VAR, SELAM ÇAKMIŞLAR! Fakat role play yaptığımız için gerçek silah kullanmadığımız bu görevde düşmanlar oldukça gerçekçi ölüyor ve hatta ölürken hiç "AĞĞĞ ÖLDÜM!" gibi rol yapıldığını sırıtan replikler sarf etmiyorlar. Bu da sizi atmosferden koparıyor, buradan bir gol yiyorsunuz. E bir de basit birkaç sunumla hâlihazırda komik olan bir şeyi daha da komik gösterebilecekken bunu yapmadıkları için gol atıyorsunuz ama ofsayt.

Komik olmayan asıl problemler

Mizah anlayışı süper öznel bir konu. Yukarıda anlattığım ve bana problem gibi gelen kısımlar sizin için bir sorun olmayabilir. Aynı fikirde olduğumuz, taban tabana zıt düşüncelerimiz de olabilir. Fakat ne üzücü ki *Saints Row*'un problemleri sadece öznel tabanda değil, nesnel sorunları da çok fazla. Bir kere her şeyden önce şunu söylemek istiyorum: Volition bu zamana kadar iyi bir optimizasyon ve iyi bir açık dünya oyunu yapmadı ki. Bu söylediğim biraz ağır gelebilir ama bunu Volition'ı yerden yere vurmak için söylemiyorum, bu bir hakikat.

Zaten geliştirici ekip de bu konuda iyi olmadıklarını bildikleri için





RPG'YLE DİĞER ÇETEYİ EZ OĞUL!!



Yahu kedi besleyen çete hiç kötü olur mu?!



(ya da bunları iyi yapmak için gerekli bütçeleri olmadığından) dördüncü oyunu bir simülatörde geçirdiler. Bu bahaneyle gece gündüz döngüsünü ve su kaplamalarını yok ettiler. Berbat araba sürüş mekanikleri yerine süper hızlı koşma getirerek insanları araba kullanmaktan vazgeçirdiler. Yani sanki bir oyun değil de start-up projesi geliştiren bir Volition vardı karşımda eskiden. SWOT yapıyor; güçlü ve zayıf yönlerini saptıyor, fırsatları ve tehditleri analiz ediyorlardı. Fakat şu an bu durum tamamen yok olmuş durumda. Bütçeleri arttığı için bunları dert etmediklerinden mi yoksa tembellikten bilmiyorum fakat iş akışlarını değiştirdikleri çok belli.

Bu kadar didik didik ederek anlatmaya çalıştığım şey şu aslında: Eski oyunlardaki problemler tam gaz devam ediyor. Fakat eskiden bu problemleri farklı formlarda sunarak yutturuyorlardı, artık o da yok. Mesela optimizasyon… Felaket oğlu felaket kötü. Hiçbir zaman yaşayan açık dünya dünyası yapmayan Volition bu sefer hem şehir hem Vahşi Batı'nın tek yerde eridiği ilginç dünya kurma denemiş ama olmamış. Oyun kelimenin tam anlamıyla bir böcek yuvası (ehe bug yani, vazgeçeceğim dedim, komediden yine vazgeçmiyorum he ayıp). Asıl üzücü olan ise Volition'ın bu konularda şaşırtmıyor oluşu.

Yani ne diyeyim ki sana Volition! Tembellik demeye de dilim varmıyor o karakter yaratma ekranını gördükten sonra… "Keşke daha fazla bütçeniz olsaydı" diye içimden geçirmeden edemiyorum ama bazı sorunların bütçeden bağımsız yahu. Bu bir *Saints Row* oyunu, o konuda sorun yok fakat ortalamadan ancak bir tık daha iyi bir *Saints Row* oyunu. Sırf serinin önceki oyunlarını oynasınlar diye arkadaşlarımla co-op oynama konusunda hiç erinmeyen ben bu sefer aynı sabrı gösterebilir miyim kestiremiyorum.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Volition | **DAĞITIM:** Deep Silver
DİJİTAL İNDİRME: 289₺ (Epic Games Store), 599₺ (XBL), 699₺L (PSN) | **YAŞ SINIRI:** +18



- **Karakter yaratma ve kişiselleştirme zirveyi oynuyor**
- **Kalp ritmini bozan aksiyon sekansları**
- **Aksiyonu gazlan süper bir soundtrack**
- **Komik…**



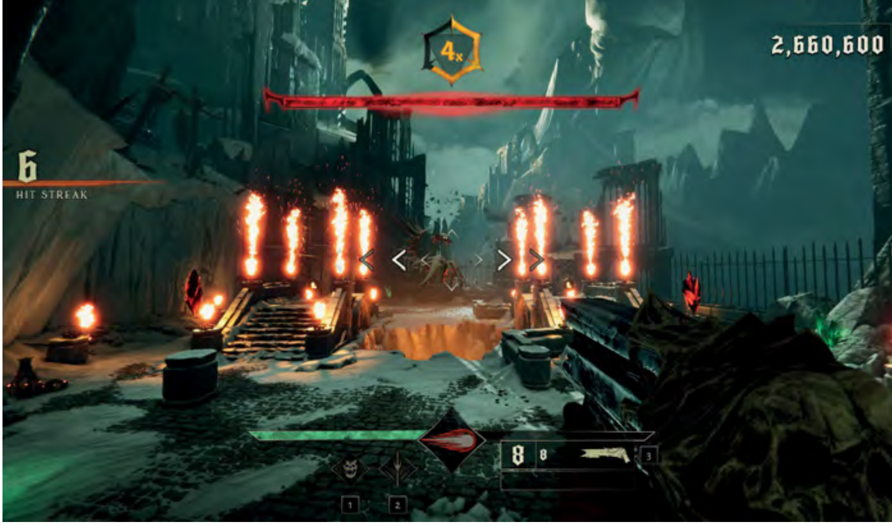
- **Sıkıcı karakter kadrosu**
- **Anlamsız yetenek ağacı**
- **Yaşamdan uzak açık dünya**
- **Rezalet optimizasyon ve bug'lar**
- **…ama o kadar da değil**

6



Son Karar

En iyi araç sürme mekaniklerine sahip Saints Row oyunu ama en iyi Saints Row oyunu değil. Keşke en iyi Saints Row oyunu olsaydı da araç sürme mekaniği gibi yancı şeyleri yerden yere vursaydık.



METAL: HELLSINGER

Ne demiş üstat: "I'll be seeing you again... I'll be seeing you in hell!"

KIVANÇ GÜVEN

Efendim sert müziğin aksiyon oyunlarına ne kadar yakıştığı hepimizin malumu. Özellikle şeytan patlatmalı, pompalı tüfekle ateş edip iblislerin kafalarını duvarlara vurmalı oyunlara… Evet biliyorum, hepinizin aklına tek bir oyun geldi. *Doom* (özellikle de 2016 yapımı *Doom* ve *Doom Eternal*) bu konuda bir çığır açtı. Mick Gordon imzalı deli işi müzikler, *Doom*'un tekinsiz atmosferini o kadar iyi tamamlıyordu ki yer yer sadece kendimi müziği dinlerken buluyordum.

Tahminimce *Doom*'un yarattığı bu etkiden nasibini alan yapımcılar da bu etkiyi katlayarak vermenin bir yolunu bulmaya çalışmışlar. Peki yapabilmişler mi? Gelin beraber bakalım…

Headbang yapmayı acilen bırakman lazım…

Metal: Hellsinger, uzaktan bakıldığında basit bir *Doom* klonu gibi duruyor. Klasik aksiyon shooter mantığı mevcut: İlerle - şeytanları biç – yeni silahlar ve yetenekler aç – ilerle - şeytanları biç - boss varsa onu devir - ilerle - şeytanları biç… Mantığı hepimiz anlamışızdır sanıyorum. Cehennemde ilerleyerek yaratıklarla savaşıyoruz yani.

Senaryo konusunda da oyun beklenmedik bir risk almıyor. Varla yok arası, neden dolanıp dolanıp şeytan avladığımızı anlatan ve ara videolarla kendini gösteren yalandan bir senaryo var. The Unknown isimli, sesini kaybetmiş bir şeytanı oynatıyoruz ve sesini geri kazanmak için cehennemde hüküm süren The Judge'ı arıyoruz. Bu kadar yani. Senaryo ve tarz olarak alışılagelmişin dışında bir terane yok. Peki alışık olmadığımız ve bu oyunu tüm FPS camiasından ayıran fark ne?

Fark şu: Oyunun savaş dinamikleri tamamen müzik üzerine kurulu. Evet doğru okudunuz. Çok kaba bir benzetme olabilir ama bu mantığı *Guitar Hero* serisine benzetebiliriz. Yani şeytanları ritme göre patlatıyoruz. Arkada çalan parçanın ritmi nasılsa ona göre hareket etmek ekstra puan ve hasar avantajı sağlıyor.

Dolayısıyla bu ritimden kopmak oyuncuyu cezalandırırken, ritmi yakaladığınızda adeta devleşiyor ve keyfinize keyif katıyorsunuz. İster istemez ritmi yakalamak zorundasınız yani. Bu yüzden kulağımız hep müzikte, gözümüz hep ekranda oluyor. Üstelik bu ritim olayı yalnızca ateş ederken yok; zıplamayı, dash yapmayı, şarjör değiştirmeyi, yani kısaca yürümek dışında hemen her şeyi ritme uygun yapmak zorundasınız. Zaten ritme uydukça müzik de katman katman kendini göstermeye başlıyor. Örneğin çoğu şarkıda, ritme x2 uyduğunuzda yalnızca synth ve bass sesleri geliyor. Devam edip x4 yaptığınızda bateri ve ritim gitar geliyor, x8'de lead gitar giriyor ve x16'da deli solistlerimizin çığlıkları da eklenince, parçaların tamamını dinleyebilir hale geliyorsunuz. Ve ritmi yakalayıp x16'da buna göre oynadığınızda… İşte bu gerçekten inanılmaz bir oyun tecrübesi.

Kulaklığım olmadan asla!

Gelelim oyunun müziklerine… Gördüğünüz üzere, başrolde ne Unknown ne de Judge var. Aslında başrol müzikler. Ve müzikler gerçekten harika. Eğer sert müzikten hoşlanıyorsanız yüzünüzde bir gülümseme olmadan bu oyunu oynamanız imkânsız. Müzikler o kadar güzel bestelenmiş ve o kadar usta ellerden çıkmış ki...

Besteler Two Feathers'a ait. Daha önce hiç duymadığım için Two Feathers'ı biraz inceledim; *League of Legends, Aragami 2, Warhammer: Vermintide 2, Angry Birds 2* gibi oyunların müziklerinden sorumlu olduklarını gördüm. "Ne alaka ya?" dediğinizi duyar gibiyim. Müzikleri duyana kadar ben de böyle düşünüyordum. Ama Two Feathers o kadar iyi besteler yapmış ki, gündelik hayatımda da keyifle dinliyorum ve dinlemeye de devam edeceğim gibi duruyor.





İşte o sürekli tokatladığımız malum boss

Evet, biraz ısındıysak artık oyunun en büyük bombasını söylüyorum: Oyundaki müzikleri öyle solistler söylüyor ki… Her biri metal dünyasında gerçek birer yıldız. Bu tarz müziklerden hoşlanan herkes, solistler içinde mutlaka sevdiği birini bulacaktır. Bakınız sıralı tam liste: Tatiana Shmayluk (Jinjer), Bjorn Strid (Soilwork), Matt Heafy (Trivium), Mikael Stanne (Dark Tranquillity), Serj Tankian (System of a Down), Randy Blythe (Lamb of God), Alicia White – Gluz (Arch Enemy), Dennis Lyxen (Refused), James Dorton (Black Crown Initiate). Şuna bakar mısınız? Gerçek bir yıldızlar geçidi! Her biri kendi alanında usta olan müzisyenler bu süper besteleri öyle bir seslendirmiş ki… Özetle müzikler 10/10 diyebilirim yani. Şeytanları Randy Blythe sesiyle patlatmak paha biçilemez.

Gelelim gitarın zurt dediği yere…

Eğer sizler de benim gibi incelemeyi okumadan önce puanına bakanlardansanız, "Ee bu adam övdükçe övüyor, 6,5 niye verdi o zaman?" diye düşünüyor olabilirsiniz. İşte şimdi gömme faslına başlıyoruz.

Arkadaşlar, oyun kendini o kadar çok tekrar ediyor ki… Yani anlatamam size. Başlarda inanılmaz iyi bir fikir gibi geliyor her şey. Enfes müzikler, güzel grafikler, iyi oynanış, özgün dinamikler… İlk bir saatin sonunda tüm silahları açıyorsunuz, görebileceğiniz hemen hemen tüm düşmanları görüyorsunuz ve ister istemez ağzınızdan şu kelimeler dökülüyor: "Ee? Bu kadar mı hepsi?" Vallahi bu kadar hepsi. İlk bir saatin sonunda, oyunun devamında çalan müzikler haricinde deneyimlemediğiniz hiçbir şey kalmıyor. Yapımcıya bu konuda gerçekten çok kızgınım... Mekân çeşitliliği zayıf, düşman çeşitliliği zayıf, silah ve yetenek çeşitliliği zayıf. Yahu boss çeşitliliğine girmiyorum bile, zayıftan da öte. Görsellerde görebileceğiniz kanatlı bir iskelet şeytan var, her bölümün sonunda o boss'un farklı varyasyonlarıyla kapışıyoruz. İnanılmaz bir şey ya. Hani tembellik de değil bu, bildiğiniz böyle olmasını tercih etmişler. O kadar yanlış bir tercih ki bu… Çeşitlilikten ciddi anlamda sınıfta kalıyor yani oyun.

E bitti ki bu hemen?

Lafı uzatmayacağım, *Metal: Hellsinger*'da ana senaryoyu bitirmek yaklaşık 4 saat, çeşitli yetenekleri vb. açabilmemizi sağlayan yan bölümlerle birlikte tamamını bitirmek ise yaklaşık 7 saat sürüyor. Bu kadar emek verilen, müzikleri ve oynanışı ilmek ilmek işlenen bir oyunun bu kadar kısa sürmesi de bana kalırsa affedilemeyecek bir günah. Çeşitlilik az olduğu için kısa tutulduğunun farkındayım, bu kadar az çeşitlilikle oyun 20 saat sürseydi eminim puanı 5 civarlarında verirdim. Ama bence yapımcı çeşitliliği arttırmalıydı ve oyunun süresini şöyle en azından 10-12 saat civarlarına çekmeliydi.

Belki de yapımcılar iyi bir fikrin uzadıkça laçka olacağını ve tadının kaçacağını düşündükleri için oyunu kısa tutmayı tercih etmişlerdir, bilemiyorum. Bildiğim tek şey, oyunun şu kısacık haliyle bile yetersiz bir içeriğe sahip olduğu ve deli gibi kendini tekrar ettiği. Ve de potansiyelinin çok daha altında kaldığı… Sanırım yapımcı, müziklerin mükemmel olması ve oynanışa harfiyen uyması için o kadar emek sarf etmiş ki, geri kalan her şeyi arka plana atmış. Eminim müziklere harcanan bütçe ve emek, oyunun içeriğine de harcansaydı bugün yeni bir efsaneyle karşı karşıya olabilirdik.

Kafalar karışık…

Metal: Hellsinger, muhteşem bir fikrin asistiyle atağa kalkan ama yine de bir türlü istediği golü atamayan bir futbol takımı gibi. Güzel başlıyor, çok iyi eğlendiriyor ama oynadıkça işin tadı kaçtıkça kaçıyor. O kadar ilginç bir oynanış tecrübesi vaat ediyor ki, oyunu genel olarak pek beğenmememe rağmen, heavy metal sevdalısı herkese gönül rahatlığıyla tavsiye edebiliyorum. Tuhaf gerçekten… :)



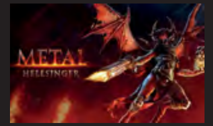
+

- Ritme göre şekillenen muhteşem oynanış
- Laf edenin çarpılacağı harika müzikler
- Başarılı grafikler

–

- Yerlerde sürünen düşman ve silah çeşitliliği
- Durup durup aynı boss ile kapışmanın anlamsızlığı
- Yetersiz mekân çeşitliliği
- Çok kısa oynanış süresi
- Doom etkisinin biraz fazla hissedilmesi
- Hemen her konuda tekrar düşüldüğü hissi

6.5



Son Karar

Hellsinger, çok özgün bir oynanışa ve çok çok iyi müziklere sahip olsa da, ne yazık ki tasarım ve çeşitlilik bakımından sınıfta kalıp, ağızda metal bir tat bırakıyor.

TÜR: FPS, aksiyon | **YAPIM:** The Outsiders
DAĞITIM: Funcom | **DİJİTAL İNDİRME:** 139₺ (Steam), 113,75 ₺ (XBL, GAME PASS İÇERİĞİNE DAHİL), 379₺ (PSN)



NBA 2K23

Nostaljiye doyur bizi 2K...

ENGİN VURAL

Spor oyunlarının en temel özelliği her yıl, her yeni sezonda yeni bir oyunla karşımıza çıkmaları. Burada kritik nokta, kadro güncellemelerinin ötesinde ne kadar yenilenip geldikleri.

Şöyle oturup düşününce bu aslında kolay sayılmaz. Sonuçta grafikler konusunda epey mesafe kat edilmiş, bu alanda kısa vadede ciddi bir değişiklik beklemek çok da makul görünmüyor. Öte yandan oyun modları kısmında ne kadar yenilik sağlanabilir, bu da ayrı bir konu. Akla gelebilecek neredeyse her şey geçtiğimiz yıllarda yapılmış durumda. Peki, bu oyunları hangi kriterlere göre değerlendireceğiz, bir önceki yıla göre iyi olup olmadığına nasıl karar vereceğiz?

Oynanış kısmında değişiklik var mı, yeterince bol içerik sunuyor mu, oyun modları arasına yenileri katılabilmiş mi gibi sorulara cevap arıyoruz çoğu zaman. Neyse ki NBA 2K23, elimizi rahatlatacak malzemelerle gelmiş durumda.



Yeni sezon başlasın!

Önce oyunun geneline ilişkin değerlendirmelerle başlamak istiyorum müsaadenizle, bunlar aradan çıktıktan sonra oyun modlarına göz atabiliriz.

Müzikler her zaman olduğu gibi yine başarılı, grafikler konusunda da zaten söylenebilecek fazla bir şey yok; geçen seneden de iyi grafiklerle karşımıza çıkmış durumdalar. Bir de yeni animasyonlar eklenmiş -ki bana göre daha NBA'vari hissettiren detaylar bunlar. Neden bahsettiğimi görmek isterseniz, misal Triple Threat'te rakibe faul yaptığınız veya topun dışarı çıktığı anlarda rakibe topu verirken oyuncularınız yaptığı hareketlere bakabilir veya örneğin Ja Morant ile şöyle esaslı bir smaç bastıktan sonra onun potada yaptığı şovları izleyebilirsiniz. Yeni animasyonlara en çok denk geleceğiniz kısımsa Jordan'lı sahneler.

Görsel yönden yapılan değişiklikler bunlarla sınırlı değil. Bu yılın önemli detaylarından birisi "dönem filtreleri". Bu filtreler, Jordan Challenge ve NBA Eras modlarında karşımıza çıkıyorlar. Geçmiş







dönemlerden bir maç yaparken o döneme uygun bir görsellikle oynuyorsunuz, gerçekten de o yıllarda televizyon karşısındaymışsınız gibi hissettiriyor. Oyuncuların formalarından saha ve tribünlere her detay buna uygun tasarlanmış, hatta araya o dönemlerden şehir görüntüleri bile serpiştirilmiş. Bu görsellik hoşunuza gitmezse veya bir süre sonra sıkılırsanız, menüden filtreyi kapatmanız da mümkün -ki bu haliyle oynamak da güzel.

Bu arada oynanış kısmında da benzer şekilde o dönemin basketbol kurallarıyla oynamamızın yanı sıra bir de o dönemin hâkim oynanış stili de oyuna yansıtılmış durumda. Böylece tam anlamıyla dönemin ruhunu teneffüs etmeniz mümkün kılınmış.

Geçtiğimiz yıl savunmaya yönelik iyileştirmeler söz konusuydu, bu seneyse bir kez daha işin hücum kısmına yönelmişler ve yine iyi bir işe imza atmışlar. Dış atışların baskın hale gelmeye başladığı bir oynanıştan uzaklaşılmış, potaya gitmeyi de cazip hale getiren değişiklikler yapılmış, iyi de olmuş. Renkli alan hücumları geçtiğimiz yıla göre daha zevkli ve daha etkili. Bunun yanında tabii dış atışların etkinliği bir miktar düşürülüp bizleri pota altını zorlamaya teşvik etmeye çalıştıkları da gözümden kaçmadı :)

Bu sene önceki yıllara göre daha iyi bulduğum bir nokta boşta kalan rakip oyuncuların atışları, özellikle de 3 sayılık atışlar. Geçtiğimiz yıllarda bu şutların neredeyse hepsi girerdi ama bu yıl daha gerçekçi bir şekilde bu atışlar da kaçabiliyor. Tabii bu durum bizim için de geçerli.

NBA 2K gerek defans gerek hücum için çok sayıda denklem çalıştırıyor arka planda. İşin matematiği önemli yani. İster bilginizle ister gözlem gücünüzle ister içgüdülerinizle çözün bu denklemi, hiç fark etmez; bir kere taşlar yerli yerine oturdu mu artık sizin için mücadeleler daha makul ve daha akla yatkın bir hal alıyor. "Tam yeşildeyken atış yapmıştım nasıl kaçar?" dediğiniz bir pozisyonda oyuncunuzun atış isabet oranının düşük olduğu bir bölgeden şut denemiş olabilir veya iyi savunma yapan bir rakiple karşı karşıyayken bu şutu sallamış bulunabilirsiniz. "Jordan bu üçlüğü nasıl kaçırdı şimdi?" diye hayıflanabilir veya dış atışları L. Bird'e, pota altını P. Ewing'e bırakıp Jordan ile orta mesafe atışlarda şov yapabilirsiniz :)

Sürüsüne bereket oyun modu, hangi birine yetişelim?

NBA 2K'in en sevdiğim yönlerinden birisi türlü türlü oyun modunu barındırması ve oyunculara yıl boyu oynayacak içerikler sunması. Hemen herkese hitap edecek bir şeyler var burada. Hepsini her detayıyla anlatmak sayfalar sürer, elimden gelebildiğince özet geçeceğim.

Kendi karakterinizi oluşturup NBA'in yeni yıldızı olmaya çalıştığınız MyCareer ile başlayalım. MyCareer için bazı yenilikler söz konusu bu sene. İlk olarak şehrin büyüklüğüyle ilgili bir değişim söz konusu. Tanıtımlarda söylendiği gibi The City önceki yıla göre ciddi oranda küçülmüş -ki bu yerinde bir hamle. Boş boş bir o yana bir bu yana gitmektense istediğimiz yere daha çabuk ulaşmak iyi oluyor. Daha çabuk ulaşmak demişken, metro hattı da şehirdeki önemli noktalar arasında hızlı seyahat için kullanılabilir şekilde emrimize amade.

Elbette ana değişiklik işin hikâye kısmında. Geçtiğimiz yıl, kariyer yolculuğumuzun NBA'e kadar olan kısmına daha fazla odaklanılmıştı diyebiliriz. Kolej sezonu ve G-League ile adım adım oyuncumuzu NBA'e taşıyor, draftta ilk seçilen oyuncu olmak için gayret gösteriyorduk. NBA'e geldiğimizdeyse koç bizi takıma almak konusunda gönülsüz davranıyor, işin drama kısmı bu şekilde işleniyordu. Bu seneyse, doğrudan draft ile başlıyoruz. Ve işin tatsız bir hal aldığı tablo da tam olarak bu noktada devreye giriyor. Takımınızın taraftarları sizin seçilmenizden rahatsız, onlar Shep Owens'ı istiyorlarmış. Shep de gazı alıp her fırsatta size sallayıp duruyor. Yani sezonun başlangıcında bir yandan sahada kendinizi göstermeye çalışırken bir yandan da Shep ile uğraşacaksınız. İlerleyen kısımlarda başka meseleler de çıkıyor tabii karşımıza









ama her detayı verip de tadını kaçırmayayım şimdi.

Spor oyunlarından öyle muhteşem senaryolar beklemiyorum, dolayısıyla benim için bu kadarı kâfi. Geçtiğimiz senenin devamı gibi hissettirmesi de benim açımdan olumlu; üstelik bunu yaparken yeni oyuncuları da dışarıda bırakmıyor. Eleştirebileceğim bir yanıysa, sahadaki performansımızın hikâye akışına hemen hiç etkisi olmaması. 30-35 sayılık bir performansın ardından halen çok zayıf bir oyuncuymuşsunuz da Shep fırtına gibi esiyormuş havasında akınca senaryo, haliyle biraz rahatsız oluyor insan. Onu alt edeceğimiz noktaya kadar işler böyle yürüyor -ki onu alt edeceğimiz noktaysa The City.

Şehrin bir Far Cry haritasına dönüştüğünü görünce güler misiniz ağlar mısınız bilemiyorum ama durum biraz böyle gibi :) Şehir 4 bölgeye bölünmüş durumda: Müzik, moda, iş dünyası ve Shep'in çöplüğü de diyebileceğimiz park bölgesi. İlk 3 alanda ilerledikten sonra son boss kapışmanız için Shep'in karşısına çıkabilirsiniz. Belli ki oyuna biraz daha renk katmak istemişler.

MyTeam'de geçtiğimiz yıl olduğu gibi yine Starters kartlarından birisini seçerek başlıyoruz, sonrasında o kartın gelişimini tamamladığımızda diğer kartlarla devam ediyoruz. Ama bu sefer bir değişiklik söz konusu, geçtiğimiz yıl 5 kart bulunurken bu yıl sayı 3'e düşmüş durumda: Ja Morant, Jimmy Butler ve Joel Embiid. Geçtiğimiz yıl da olduğu gibi seçtiğiniz oyuncunu geliştirmelerini tamamladıktan sonra sıradakine geçebiliyorsunuz ve böylece 3 oyuncuyu da kadronuza dahil etmiş oluyorsunuz. Bu sefer 80 ortalamayla başlayıp önce 85, sonra da 88 (geçtiğimiz yıl 89'du) ortalamaya geliştirebiliyoruz. Bu arada bu yıl kartları geliştirme süreci daha hızlı, bu da üçlüyü toplama işlemini daha kısa sürede tamamlayabilmemizi sağlıyor, geçen seneye göre bir artı olarak yorumlayabiliriz. Oyuncu seçimleri de bence iyi olmuş; Butler'ın dış atışları, Morant'ın turnike ve smaçları, Embiid'in pota altı dominasyonu kadronuzda ihtiyaç duyabileceğiniz alternatifler sunuyor.

MyTeam'deki tek kişilik modlar arasına Clutch Time'ın da eklenmesi iyi olmuş. Clutch Time altındaki Hustle modu da hoşuma gitti. Tek çeyrekten ibaret bir maç yapıyoruz, hücum süresi 14 saniye. Dolayısıyla temposu yüksek, heyecanlı mücadeleler sunuyor bizlere. Önümüzdeki dönemde bu modlar belirli aralıklarla değişecek. Aynı şeyleri yapmaktan sıkılanlardansanız, yeni modlar sizi oyunda tutabilir.

MyTeam'deki beğendiğim değişikliklerden birisi de görev takip konusunda yapılan iyileştirme. Artık oyunu durdurduğunuzda öne çıkan görevleri ve bu görevlerdeki ilerlemenizi görebiliyorsunuz. Eksikliğini hissettiğimiz bir özellikti, gelişi iyi oldu.

MyTeam kısmındaki güncellemelerden birisi de kontratların artık







gündemimizden çıkmış olması. Sadece Free Agent oyuncular için 5 maçlık sınır var, bunun dışında "Şu oyuncumun acaba kaç maçlık kontratı var? Elde yedek kontrat kaldı mı? Kadroyu kaç maç daha bir arada tutarım?" gibi sorular zihnimizde yer tutmayacak artık :)

Nostalji trenine atlayalım...

Gelelim bu senenin benim için öne çıkan modu Jordan Challenge'a. Öyle ahım şahım, abartılacak bir mod değil esasında. "Altı üstü birkaç maç yapmak ne kadar eğlenceli olabilir ki?" diyebilirsiniz. Ama Jordan'ın kariyerinin kilometre taşlarını bu şekilde bir kez daha izlemek benim için güzel bir tecrübe oldu. Dönem filtreleriyle iyiden iyiye nostaljik bir hava katılan mod, bizleri geçmişe ışınlamayı başarıyor. Önümüzdeki yıllarda NBA efsaneleri için benzer modlar yapılmasını bekliyorum şahsen.

Hazır dönem filtreleri dedik, geçmişe ışınlanmak dedik MyNBA moduna, daha doğrusu bu mod altındaki NBA Eras'a geçelim o zaman. NBA Eras, bence oyunun mutlaka şans verilmesi gereken bölümlerden. Jordan Challenge'ta 80'ler ve 90'lardan bir demet sunulurken, burada baştan sona bir sezonu o dönemdeki favori takımınızla (veya takımlarınızla) oynamanız mümkün. The Magic vs. Bird Era ile Boston Celtics- LA Lakers kapışmasını mı tekrar yaşamak istersiniz, The Jordan Era ile Chicago Bulls'un fırtına gibi estiği dönemi mi yoksa The Kobe Era ile 2002 sezonunu mu, tercih tamamen size kalmış. Nostaljiyle işim yok diyor, 2022-23 NBA sezonunu oynamak istiyorsanız da The Modern Era sizleri bekliyor.

Daha önceden de olduğu gibi dilerseniz doğrudan Playoff maçlarına da geçiş yapabiliyorsunuz. Bunlar kesmedi diyorsanız da diğer oyuncular tarafından düzenlenmiş MyNBA modlarını veya senaryolarını indirip oynayabilirsiniz.

Bütün bunların yanında bir de çok oyunculu kısımlar var tabii. Dilerseniz arkadaşlarınızla birkaç online maç atabilir, dilerseniz MyTeam'de çevrimiçi modlara girip görevleri tamamlamaya çalışabilirsiniz.

WNBA kısmında tablo üç aşağı beş yukarı geçen senekiyle aynı. Kariyer modu The W, yine normal kariyer moduna göre daha daraltılmış bir deneyim sunuyor. MyWNBA'de MyNBA kadar detay bulunmuyor (bkz. NBA Eras). Bunun dışında Quick Play, The Playoffs, 2KShare Setups ve 2KShare Scenarios, MyNBA ile aynı.

Uzun lafın kısası, sürüsüne bereket oyun modu var ve her birisinin ilgi çekebilecek yanları bulunuyor. İçerikleri sonuna kadar tüketeyim deseniz, yıl yetmez. Kaldı ki, yıl içinde yenileri de eklenip duruyor ve MyTeam'de yeni görevler, MyCareer kısmında yeni sezon derken liste uzayıp gidiyor.

Gelelim her sene olduğu gibi yine eleştireceğim yönüne: Mikro ödemeler. MyCareer bölümünde oyuncunuzun yeteneklerini hızlıca geliştirmek istiyorsanız para harcamanız lazım. MyTeam bölümünde tematik kartları toplamak için para harcamanız lazım, rekabetçi görevleri yerine getirebilmek, burada rakipleri alt edebilmek için para harcamanız lazım. Velhasılıkelam, 2K size para harcatmak, olabildiğince çok para harcatmak için elinden geleni yapıyor. Siz siz olun mikro ödemelere bulaşmayın; ben böyle yapıyorum.

Toparlarsak, *NBA 2K23* yapması gereken hemen her şeyi iyi bir şekilde yapan, başarılı bir oyun bence. Her geçen yıl yeni bir şeyler deniyor, oyunu geliştiriyorlar. Oyunun şevk kıran tek yanı parasallaştırma modeli. Onu göz ardı edebildiğiniz takdirde, yıl boyunca oynayabileceğiniz bir oyun sizleri bekliyor.



TÜR: Strateji | **YAPIM / DAĞITIM:** Goblinz Studio | **DİJİTAL İNDİRME:** 39₺ (Steam, Epic), 17$ (Nintendo eShop)
YAŞ SINIRI: 18+



- Geçen yıl artı olarak saydığımız ne varsa aynen devam ediyor
- Jordan Challenge ve NBA Eras ile geçmişe yolculuk gayet zevkli
- Oynanış kısmındaki geliştirmeler
- Arayüz ve istatistiklerle ilgili iyileştirmeler

–

- Her zaman olduğu gibi yine oyunun en büyük eksisi mikro ödeme sistemi
- Anlam veremediğim şekilde geçen seneye göre daha sık karşılaşılan sunucu bağlantı sorunları

8



Son Karar

NBA seviyorsanız, basketbol oyunlarına düşkünseniz zaten başka bir alternatifiniz yok, illaki oynayacaksınız. Ama oynamak için tek alternatif olmasının ötesinde Jordan Challenge ve NBA Eras gibi güzel gerekçeler de sunuyor; kesinlikle bir şansı hak ediyor.

FIFA'dan keyif almak suç muydu?!



FIFA 23

FIFA®
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

Yazan: **Oğuz Erdoğan**



Ekim ayına giriş yaptık, milli maç arası bitti, ligler başladı. Futbol heyecanı yine her yanı kasıp kavuruyor. Bu sezon bizim ligimizde de epey çekişmeli bir şampiyonluk yarışı olacak gibi gözüküyor ve tüm bunlar en azından Dünya Kupası'na kadar bizi saha içine odaklamaya yetecek gibi duruyor. Bu kadar futbolla haşır neşir olunca dümeni elinize alıp kendi rotanızı çizmek de epey eğlenceli bir seçenek. İşte yılın yine o dönemindeyiz ve EA çatısı altından çıkacak olan son FIFA'yla karşınızdayız. Hemen şunu söyleyeyim bu benim yeni nesil FIFA'yla ilk tanışmam oldu. *FIFA 22*'nin PC versiyonu eski nesli temel alıyordu ve son demlerinde Game Pass sayesinde denediğim oyundan açıkçası pek de keyif alamamıştım. Ama buna karşın çok ilginç bir şey oldu ve *FIFA 23* oynarken gerçekten keyif aldım. Buna ben de epey şaşırdım. Hatta bir ara oyunu kapatıp acaba sorun bende mi diye düşündüm ve baktım ki canım FIFA oynamak istiyor!

Bu duyguyu yaşamayalı aşağı yukarı dört sene olmuştu. Tabii ki oyunun yine, yeniden, her zaman olduğu gibi çok acayip saçmalıkları, insanı çileden çıkartan anları var. Ancak genel anlamda oynanış beni epey tatmin etti ki şaşkınlığımla birlikte en önemli notu düşüyorum: Benim oynadığım oyunun sürümü, tam çıkışın ilk sürümüydü. FIFA ile az biraz ilgisi olan herkes bilecektir ki her güncellemede oyun bambaşka bir noktaya gidecek o yüzden bu hevesli şaşkınlık bir sonraki güncellemede "Seninle mi uğraşacağım ya?" şikayetleriyle kendimi *Football Manager*'ın güvenli kollarına atmamla son bulabilir. Hatta böyle son bulması epey muhtemel. Bu aşırı mühim uyarının ardından oyuna bir geçelim…

Soğukkanlılığın önemi

Football Manager oyunlarında hangi mevkiye adam alırsanız alın mutlaka "composure" yani soğukkanlılık özelliğine dikkat edin. Saha içerisinde nabzı düşük tutmak çoğu zaman üstün yeteneklerden bile daha fazla avantaj sağlayan bir durumdur. İşte *FIFA 23*'te bu soğukkanlılığın ödüllendirildiğini hissettim. Olayı biraz açmak gerekirse normal şartlarda FIFA oyunları aşırı hızlı oyuncuların sokak futbolu tadında hareketler yaparak açı arayıp aynı golleri binlerce kere atmaya çalıştığınız bir oyun haline gelmişti. *FIFA 23*'te hız o kadar önemli değil. Tabii ki yine boş alan bulunca çılgınlar gibi koşmak için fişek oyunculara ihtiyacınız var ama savunmalar bu oyuncuları çok daha rahat yakalıyor. Lakin işin savunma kısmında da FIFA biraz daha ciddi bir adım atmış. Artık ayakta müdahale yaptığınız zaman çok ciddi bir zaman kaybı yaşıyorsunuz ve müdahale sonucunda topu alamazsanız rakip bir anda arkanıza geçebiliyor; bu noktadan sonra savunmacıların hızı ön plana çıksa da ilk hamleyi doğru yapmak hayat kurtarır.

Dedim ya hız o kadar önemli değil ama bu durumu takiben çeviklik hiç olmadığı kadar mühim hale gelmiş durumda. Dar alanlarda özellikle yay civarı veya ceza sahasına giriş noktalarında beli dönen oyunculara sahip olmak epey faydalı. Bizim kütük pivot forvetler halen daha işlevsiz durumda çünkü orta-kafa-gol

SW XIS PS4 PS5 WIN

BU YILLA BİRLİKTE FIFA İSMİNE VE LİSANSINA DA VEDA EDİYORUZ.







konusunda özellikle işin orta anlamında ciddi bir noksanlık var. Yani bir noktadan sonra temel gol atma metodu olarak ceza sahasında ani dönüşler veya savunma arkasına atılan paslar cephanenizi oluşturuyor. Buna ek olarak kanat varyasyonları seviyorsanız (ki ben kanat oyuncularını pek sevmem, o yüzden emektar 4-3-1-2 her zaman ilk tercihim olur) sıfıra inip ceza sahasında soğukkanlı kalarak yapacağınız paslaşmalar gol şansınızı epey yükseltecektir.

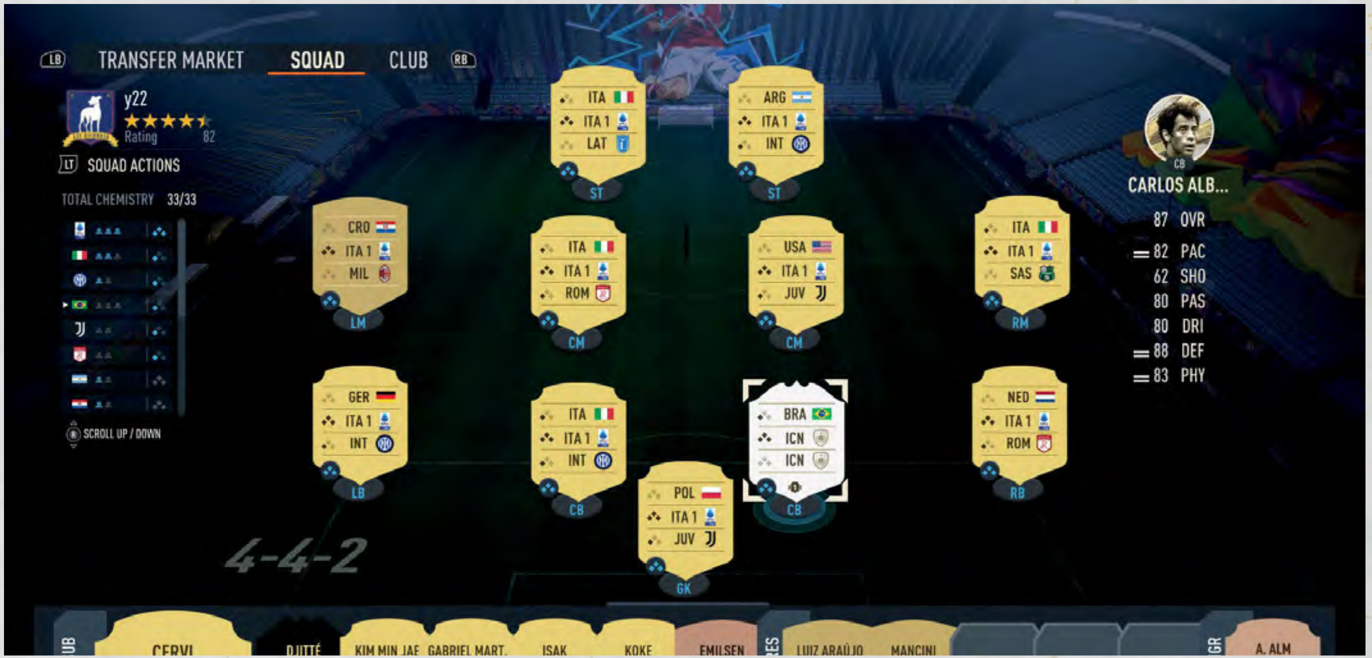
Eyyam seçeneği gelmediği için Türk hakemleri halen gerçekçi değil.

Oyuna bu yıl eklenen bir yeni özellik hakem tipleri. Oyunda hakem lisansları yok yani tüm hakemler rasgele oluşturulmuş NPC'ler ve şu ana kadar denk geldiklerim arasında epeyce kadın hakem de var. Ancak FUT, kariyer modu gibi süregelen bir oyun yerine tek maç yapacaksanız hakeminizin karakterini seçebiliyorsunuz. Örneğin yumuşak bir hakem ciddi sertlikte faullere "Yapma kuzum, bak arkadaşının dizini uf yapacaksın, sonra kart veririm" diyerek Fırat Aydunusvari bir tavırla ortamı sakinleştirirken, sert mizaçlı bir hakem en ufak bir müdahelede "Şşş sarı kafa. Gel bakayım buraya, al şu sarı kartı şimdi doğru dürüst topunu oyna!" diyerek hem sizi azarlıyor hem de kartlarını hiç esirgemiyor. Ha bu durum oyunun en popüler modu FUT'a da biraz sirayet etmiş. Şu ana kadar oynadığım FUT maçlarının çoğunda hakemler epey babacan tavırlıydı ve kartlarını son çare olarak kullanıyorlardı. Hatta dünya genelinde çoğu hakemin doğrudan kırmızı vereceği pozisyonlardan minik sarı kartçıklarla yırttığım çok oldu.

FIFA'da hakemler eyyam yapmıyor ama FIFA her zaman olduğu gibi eyyamın kralını yapıyor, kralını! Bu eyyamdan kastım ne hemen onu da açıklayayım. Bildiğiniz gibi epey uzun bir süredir FIFA oyuncuları olarak "momentum" adlı bir illetten şikayetçiyiz. EA çok sefer bunu yalanlasa da en son DDA'nın, yani Dinamik Zorluk Ayarlama'nın patentini aldı. DDA ile birlikte oyun bir noktada sizi doğramaya başlıyor. Şutlarınız asla istediğiniz gibi gitmiyor, her pasınız rakibin ayağında mıknatıs varmış gibi rakibe gidiyor ve siz deliriyorsunuz. Oynanışın düşük hıza sahip olması DDA'nın özellikle pas arası konusunda devreye girmesiyle birlikte bazen insanı çileden çıkartıyor. Yani 20 şut attığım bir devre arasına 1-1 ile girmek ve bunu çok sefer yaşamak insanın çileden çıkmasına ve ALT+F4 tuşlarına hiç olmadığı kadar fazla yakınlaşmasına neden oluyor. Zaten savunma yapmaya alışmak için epey bir sancı çektiğim dönemde görece iyi olduğum pas oyununda böyle saçmalıklar yaşayınca oyundan bir soğumadım değil. Ancak FIFA bu sefer beni yeniden kendine çekmeyi başardı.

Keşke kalecilerin de lisansı alınsaydı!

Oyunun en büyük sorunlarından bir diğeri ise kaleciler. Yani kütle ve hacim olarak kalede birisi duruyor ama işlevsel olarak momentumun devreye girmediği süreçlerde pek anlam ifade etmiyorlar. Yerden gelen çok anlamsız bir şutta ters köşeye yatmalar, uzaktan tıngır mıngır gelen plaselere 3 saniye geç planjon







yapmalar derken liste uzar gider. Kısacası oyunda kaleciler şu an için epey işlevsiz. Eğer FUT oynuyorsanız ve bütçeniz kısıtlıysa (yani oyuna para dökmediyseniz ya da inanılmaz bir şansla ilk paketinizden Mbappe açmadıysanız) şu an için kaleciye para harcamanızı tavsiye etmem. Kurduğunuz kadroya uygun ortalama bir kaleci ile en pahalı kaleci arasındaki fark baya minimal olacaktır. (Örneğin Serie A kadromda Onana ile Maignan arasında neredeyse hiçbir fark yoktu, yani gidip ligin en pahalı kalecisini alıp kazıklanmaya hiç gerek yok!)

Oyunda çoğu insan an itibariyle benim gibi savunma yapamama derdinden mustarip olduğu için kalecilere çok fazla iş düşüyor. Bu da çok anormal skorların çok sık karşınıza çıkmasına neden oluyor. Eğer FIFA tanrıları sizden veya rakibinizden nefret etmiyorsa (emin olun bazı noktalarda sizden çok fazla nefret edecekler) maçların büyük bir kısmı 5-5, 10-6 gibi ekstrem skorlarla bitebiliyor. Bu kadar gol olmasına rağmen oyunun savunma sistemindeki en sinir bozucu özelliklerden birisi otomatik bloklama halen duruyor. Yalnız sanıyorum bu sene bu bloklamanın dozajı biraz azaltılmış. Zira eski oyunlarda vurduğumda her seferinde birinin poposundan dönen şutlar bu sefer ince açılardan zınk diye ağlara takılabiliyor ki bu da beni ekstra mutlu etti. Tabii siz güzelliğe çok fazla kapılmayın, çünkü dediğim gibi bir sonraki güncellemede hem kalecilerin hepsi birer pantere dönüşebilir hem de savunmacılar bir anda Nesta-Cannavaro tandemi gibi her topun önüne kendilerini savurabilir.

Düştüm FUT damlarına, öğüt veren bol olur

Gelelim fasulyenin faydalarına, yani EA'nin para basma makinesi olan FIFA Ultimate Team moduna... Bu senenin en kallavi değişiklikleri FUT modunda oldu. Oyuna yeni eklenen "Anlar" sekmesi yenilikleri öğretirken bir yandan da paket açmanızı ve Ted Lasso almanızı sağlayacak yıldızlar kazanmanızı sağlıyor, ayrıca Mbappe ve Klopp'un hikâyesi de FUT'a biraz daha hikâye katmak amacıyla orada duruyor. Ancak asıl bomba kimya sisteminde yaşandı. Sadece kimya sisteminin baştan aşağı değiştirilmesi bile matematiğini çözmesi epey zor bir süreç oldu. Bu zorlu süreci bir nebze de olsa kolaylatmak için basitçe yeni kimya sistemini anlatayım.

Önceki oyunlarda kimya 100 üzerinden hesaplanıyordu ve her oyuncu maksimum 10 kimya alabiliyordu. Ayrıca oyuncuları bağlamak için yakın pozisyonlarda oynatmanız ve aralarındaki bağlantının derecesini güçlendirmeniz gerekiyordu. *FIFA 23* ile birlikte bu bağlantıları, yakın pozisyonları ve diğer her şeyi çöpe atın. Artık kimya sistemimiz 33 puan üzerinden hesaplanıyor. Tahmin edebileceğiniz üzere her oyuncu da maksimum 3 kimya alabiliyor. Bu kimyalar yine eski sistemdeki gibi yani; aynı lig, aynı ülke ve aynı takım üzerinden değerlendiriliyor.

Bunun üstüne bir de pozisyon algoritması tamamen değiştirildi ki bu bence en güzel değişiklik oldu. Yani artık bir ön liberoyu kimya için zorla forvete çevirmekle uğraşmıyorsunuz. Hemen basit bir örnek vermek gerekirse Cristiano Ronaldo artık sadece ST ve CF oynayabiliyor. Diğer tüm pozisyonlarda yanında bir

ünlem işareti çıkıyor ve ne kendisi kimya puanı alıyor ne de takım arkadaşlarına kimya puanı veriyor. Eksi kimya olayının da rafa kalkmasıyla birlikte üzerinde ünlem çıkan oyuncular bonus puan almadan standart özellikleriyle oynuyorlar. Yine de takım arkadaşlarına kimya vermedikleri için her oyuncuyu pozisyonda oynatmakta fayda var. Bu değişimle birlikte özdeş pozisyon kavramı da kalktı. Yani bir ön libero artık 8 numarada da tam kimya oynamıyor, herkesi spesifik olarak kartta yazan (veya açıklama kısmında yazan alternatif pozisyon) mevkisinde oynatmanız lazım. Alternatifler arasında “pozisyon değiştirme” kartıyla geçiş yapabiliyorsunuz.

33’lük sistemin çalışma prensibiyse gayet basit. Hazır Ronaldo ile başladık, öyle devam edelim. Ronaldo 1 Chemistry almak için kendinden başka bir Manchester United futbolcusuna ihtiyaç duyuyor. Eğer takımınıza 3 tane başka Manchester United futbolcusu koyarsanız diğer gereksinimlerden bağımsız 3 kimyaya da ulaşabiliyor. Keza ülkeler için de aynı şey geçerli yani Ronaldo dahil 4 Portekizli oyuncu tam kimya elde etmenizi sağlıyor. Ligler için ise bu sayıyı +1 olarak güncellemek gerekiyor. Yani 5 Premier League topçusu Ronaldo’muzu 3/3 hale getirmeye yeterli oluyor. Bu denklemlerle birlikte mesela Fransa liginden Fransız bir futbolcu ile İngiltere Liginden Fransız bir futbolcu (Lloris ve Mbappe diyelim) iki kotasını doldurduğu için 1 kimyayı cebine koyuyor. Üzerinde biraz çalışarak epey karmaşık 3-4 ligli takımları tam kimyaya getirmek mümkün. Menajerler de yine eskiden olduğu gibi uyrukları ve ligleri için tüm takıma +1 kimya veriyor. Hal böyle olunca hayranların bir diğer bağımlılık noktası Kadro Kurma Görevleri de daha karmaşık hale geliyor. Lakin birkaç SBC’nin ardından duruma hemen alışıyorsunuz. Son olarak oyundaki tüm Icon ve Hero kartları takımınıza tam kimya ile ekleniyor.

Düşünce güzel, atmosfer güzel ama yemezler

Şimdi de nohudun faydalarına gelelim, yani hakkında en fazla şeyi merak ettiğim menajer moduna. Günümüzde çok fazla oyunu remastered olarak azıcık cilayla önümüze sunuyorlar ya, işte *FIFA 23* de kariyer moduna tam olarak bunu yapmış. Atmosferi çok güzel hale getirmiş, araya birkaç tane aşırı moda sokan animasyon eklemiş, yönetim tarafından bizlere yüklenen sorumluluklara başka bir bakış açısı getirmiş AMA (burada gerçekten kocaman bir AMA var) kalan her şey aynı, yavan ve sıkıcı hissettiriyor. Biraz açmak gerekirse artık oyunda kendi menajeriniz dışında *FIFA 23*’te yer alan takımlardan birinin otantik menajeri olarak da görev yapabiliyorsunuz. Yani “Ben Volkan Demirel’i çok seviyorum, hayatıma Volkan Demirel olarak devam edip Hatayspor’u çalıştıracağım!” demek mümkün. Tabii biz pek ilgi gören bir lig olmadığımız için hiçbir hocamızın oyunda gerçek yüzü yok. Hatta oyunda Icon olarak yer almasına rağmen Fatih Karagümrükspor’un teknik direktörü Andrea Pirlo’nun bile suratı yok...

Hepsini geçtim kendiniz menajerinizi oluşturup bir takıma geçtiniz. Transfer görüşmeleri yine aynı diyaloglar, aynı mantıkla ilerliyor. Mantık derken FIFA mantığı yoksa oyunda hiçbir transfer mantığı yok. Hatayspor’a Messi’yi getirmek gayet mümkün ve bu durum seneler boyunca hiç değişmediği için artık sinir bozucu bir hale gelmiş durumda. Hadi siz oyunun bu zaafından yararlanmadınız ve gerçekçi oynamaya karar verdiniz. Yönetim artık her transferiniz için size harf notu veriyor. Ancak bonservisle alınan oyuncularda puanı kırmaktan çekinmeyen yöneticiler bedavaya aldığınız ama maaş olarak 99999999999 euro verdiğiniz bir oyuncuya bile “OH BELEŞ TRANSFER BAYILIRIM!” diyerek okkalı bir A+ veriyor ve burada da mantık bir kez daha FIFA’ya mağlup oluyor.



İşin cilalama kısımlarınaysa ben bayıldım ama bu sevgi kendini aşırı tekrar ettiğinden ötürü yaklaşık bir saat sürdü. Mesela yeni bir transfer yaptığınız zaman arkada gaz bir müzikle birlikte futbolcu tesislere geliyor, sizinle el sıkışıyor, takım arkadaşlarıyla birlikte idman yapmaya başlıyor. Ya da bir oyuncu gideceği zaman üzücü bir müzikle menajeriyle birlikte yanınıza gelip siz ve takım arkadaşlarınızdan helallik isteyerek kulüpten ayrılıyor. Ancak bu animasyonların hepsi aynı olduğu için ilk 2-3 seferden sonra hemen atlayıp işinize, gücünüze dönüyorsunuz. Oyuna başlarken eklenen stadyum düzenlemeyse nihayet basit bir şekilde isim değiştirmenin çok ötesine geçmiş. Artık stadın renklerini de değiştirip aldığınız takıma uygun bir atmosfer yaratabiliyorsunuz. Kale filelerinin rengi de dahil birkaç optimizasyon seçeneği var ve bunlar benim çok hoşuma gitti ama kariyer modunun genel saçmalıklarını örtmeye yetecek boyutta da değiller. Özetle *FIFA 23*'ün kariyer modu da bize o özlediğimiz lezzeti vermeyecek.

3-5-2'yi tersten oynamak

Futbolla ilgili en sevdiğim şeylerden birisi taktikler. Yukarıda bahsettiğim 4-3-1-2 ile özellikle Carlo Ancelotti'nin Milan yıllarından takıntı seviyesinde bir birlikteliğim var. FIFA'da da hayal ettiğim şey tam olarak bu. Fatih Terim'in de bir dönem bahsettiği gibi 3-5-2'yi tersten oynamak gibi naçizane bir hayalim var. Lakin FIFA oyunlarında her şey hızdan ibaret olduğu için bu sistemi denemek adeta bir intihardı. -DI diyorum çünkü bu yıl tam hayalimdeki sahaya yayılışı tam hayal ettiğim şekilde görünce oyunla acayip bir bağ kurdum. Kısaca anlatmak gerekirse 3'lü orta sahanın göbeğini iki stoperin arasına sokmak suretiyle bekleri de ileri çıkartarak ileride 3 forvet ve arkalarında 4+1 orta sahayla tüm rakip sahayı kavrayabiliyorum. Böyle olunca özellikle savunma ortasına koyduğum orta sahanın pas meziyetleriyle birlikte (ki bu konuda Tonali'ye hasta oldum) tüm oyunu kontrol altına almak mümkün oluyor.

FUT da dahil olmak üzere oyuna başladıktan kısa bir süre sonra tüm maçlarımda böyle oynadım ve hemen hemen her maç sahaya hayal ettiğim gibi hâkim oldum. Tabii ki tüm maçlarımı kazanamadım, çünkü o kadar iyi bir oyuncu değilim ve momentumu yenmeyi de bilmiyorum. Ancak kaybettiğim maçların pek çoğunda bile sahada gördüğüm şey beni o kadar tatmin etti ki "Bir maç daha atayım bu sefer olacak" moduna seneler sonra tekrar girmeyi başardım. Sadece 4-3-1-2 olarak değil, hemen hemen oyunda yer alan tüm taktiklerin sahaya yansıması var. Sadece pres seçenekleri konusunda yapay zekâ biraz yalpalıyor ama sıradaki güncellemede nasılsa onu düzeltirken diğer tüm her şeyi bozacakları için pres konusunda dert etmeye gerek yok. Diğer tüm konulardaysa içimde büyük endişe tohumları filizlenmeye başladı bile...

FIFA 23'ü ben şu haliyle gerçekten sevdim. Bilmiyorum bu belki de bir suçtur ama futbol oyunu oynamaktan çok uzun süre sonra FM harici keyif almayı başardım. Bunda tabii ki benim kişisel zevklerimin oyunda yer alması, hızlı oyunun ağırlaşması ve savunma yapmanın zorlaşması gibi mücadeleyi ve keyfimi arttıran detayların payı çok büyük. Ancak oyun güncelleme alana kadar kesinlikle bolca oynayacağım. Yeni duran top sistemini çözmek için de ayrı bir mesai harcayacağım. Buna benzer topun vurulacağı yeri seçtiğimiz bir mekanik *FIFA 2005*'te de vardı ama o çok daha basitti. Bu sefer işler daha kompleks hale gelmiş. Barajın altına oyuncu yatırabildiğimiz için de yerden frikikler konusunda korkmadan hunharca baraj zıplatmak mümkün.

Oyunun diğer kısımlarındaysa Volta yine aşağı yukarı bildiğimiz gibi. Sadece hava toplarını güçlendiren yeni bir karakter özelliği eklenmiş. Bir diğer çok sevdiğim mod olan Pro Clubs için de yapay zekâ biraz daha akıllanmış ve bu da özellikle 3-4 kişi girilen maçların keyfini yükseltmiş. Bir FIFA yazısının sonuna gelirken iyi şeylerinden bahsedeceğim hiç aklıma gelmezdi ama *FIFA 23* beni yakalamayı başardı. Yine de oyunun şu anki fiyatıyla almanızı asla tavsiye etmiyorum. Lakin hazır Dünya Kupası da geliyorken futbol aşkınız depreşiyorsa ilk güzel indirimde bir göz atabilirsiniz. Umuyorum ki EA final oyununun şerefine oyuna FUT harici de güzel Dünya Kupası içerikleri ekleyecektir. Futbol şansı ve DDA her daim yanınızda olsun.

TÜR: Spor | **YAPIM:** EA Canada & EA Romania | **DAĞITIM:** Electronic Arts
DİJİTAL İNDİRME: 700₺ (Steam, PSN), 800₺ (XBL) | **YAŞ SINIRI:** 3+



- Bilgisayarda yeni sürüme geçmeleri gözümün pasını sildi
- Şu an için oyunda hız eskisi kadar önemli değil ve keyif alacak yeni oyun stilleri bulmak mümkün
- Kariyer moduna eklenmiş cilalama seçenekleri epey göz alıcı ama,

—

- Tüm bu cilalar oyunun aynı monotonluğa girmesine engel olamıyor
- Kaleciler adeta yok hükmünde
- DDA yani "momentum" sizi sevmezse yine her zaman olduğu gibi cinnet kapıda
- Bir sonraki güncellemede muhtemelen buradaki her şey altüst olacak...

7.5



Son Karar

Oyunun şu anki hali için zemin futbol oynamaya müsait. Ancak EA'yi biliyoruz ve FUT temelindeki taşları yerinden sarsmak için oynanışı bolca değiştirecek. Hazır Dünya Kupası da yaklaşıyorken içinizdeki futbol aşkını bastırabilmenin şu an için en iyi yolu da FIFA 23. Tam fiyattan alınmasını kesinlikle tavsiye etmiyorum ama iyi bir indirim yiyince futbola susuzluğunuz devam ediyorsa bir göz atabilirsiniz.

NS

Splatoon 3

YAZAN: SABRİ ERKAN SABANCI

ARTIK ÇOCUK MUYUM, MÜREKKEP BALIĞI MIYIM BEN DE BİLMİYORUM...

Eğer şu an Tabu oynuyor olsak ve "Nintendo'nun ve Nintendo oyuncularının hatırlamak istemediği bir dönem" diye size bir kelimeyi anlatmaya çalışsam, aklınıza gelecek şeylerden ilki büyük ihtimalle "Wii-U dönemi" olur. Ayrıca nasıl bir Tabu oynuyoruz ki "Wii-U dönemi" diye bir şey var ve neden Nintendo yasaklı kelimelerden biri değil diye de düşünmedim değil şimdi… Ama bu ince detayların üstünde fazla durmazsak, Nintendo'nun Wii-U dönemi gerçekten çok sancılıydı. Kötü pazarlama, aletin yeni bir konsol mu yoksa Wii'e bir eklenti mi olduğunun anlaşılamaması, üçüncü parti desteğinin azlığı derken sadece 13,5 milyon satmış bir konsol olarak kaldı Wii-U. Ama o dönemde de Nintendo yıllar sonra yepyeni bir markayı, Splatoon'u çıkarmıştı. İlk gördüğümden bu yana ilgimi çeken bir oyundu Splatoon ama bir oyun için de Wii-U'ya o kadar para vermek istemeyenlerdendim. Benim için Wii-U'su olan arkadaşlarımdan görüp içimi geçirdiğim oyunlardan biri olarak kaldı bir süre. Ta ki Switch ve Splatoon 2 duyurulana kadar…

Şimdi ilk Splatoon 2 oynayışımın üstünden 4 yıl geçti, The Legend of Zelda'yla beraber en sevdiğim Nintendo serileri listesinde başlarda ve sizlere bu incelemeyi yazabilmek için kontrolcüyü ellerimden zorla söküp karşınıza geldim. Ve bu incelemenin son noktasını koyduğumda oynamaya geri döneceğimden de emin olabilirsiniz. Daha da uzatmadan bakalım şu Splatoon 3'e en iyisi.

Splatoon evreni... büyüyor?

Tamam, yalan söyledim. Bu iki paragraf arasında bile durup üç-beş hikâye görevini tekrar yapıp geldim. Ve Splatoon 3'ün hikâyesi gerçekten ilginç bir şekilde







Takma o kadar ya, ben de çizemiyorum...

Splatoon'un evreninin detaylarına inen bir senaryoya sahip diyerek sizleri birazcık şoka uğratacağım.

Senaryo gayet normal, Splatoon 2'nin tarzında "Kötü adam DJ Octavio yine bir şeyler peşinde" kafasında başlıyor. Etrafta böyle bizi yutan, yumak yumak Fuzzy-Ooze adında şeyler var ve bunları temizliyoruz parça parça. İlk boss dövüşünün ardında aslında bu ilk kısmın eğitim sekansı olduğunu fark ediyorsunuz, çünkü bir anda kendimizi Alterna diye apayrı bir bölgede buluyoruz.

Alterna nispeten büyük, her tarafı toplanabilirler dolu adalardan oluşan bir mekân. Her ada ağzına kadar Fuzzy-Ooze dolu ve bölümlerden kazandığımız Power Egg'lerle bunları temizleyip ana görevleri ya da isteğe bağlı meydan okuma görevlerini açabiliyoruz. Adanın her yerinde çoklu oyuncu modu için kullanılabilecek para ve tecrübe puanı yükselticileri ya da dekoratif parçalar olsun toplanacak birçok şey var. Ama adalardaki tüm görevleri yapmak da Splatoon'un lore'u için (evet, doğru duydunuz) önemli. Her görevi yapınca Alterna'da kalan araştırma notlarını açıp dünyanın nasıl Splatoon evrenine değiştiğini öğreniyorsunuz ufak ufak. Oyundaki görevler de klasik Splatoon eğlencesinde. Yeni bombaları, süper yetenekleri çoklu oyuncu modundan önce tek kişilik modda deneyim etmek hâlâ işe yarar bir yöntem. Genel olarak Splatoon 2'nin beraberinde gelen hikâye modundan daha ilgi çekici ve oturmuş bir mod olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim.

Evrenin büyümesi sadece lore'uyla da kısıtlı değil. Her Splatoon oyununu açtığınızda takıldığınız şehir bu sefer Splatsville ve Splatoon 2'nin Inkopolis'ine kıyasla bir hayli büyük. Yine silahından kıyafetine kadar ekipmanlarınızı alabileceğiniz mağazalar, diğer oyun modlarına erişebileceğiniz mekanlar ve oyunu oynayan diğer oyuncuların karakterleri ve çizimleri her yerinde Splatsville'in. Ve evet, her yerinde gerçekten. Duvarlarda bile milletin çizimlerini görebiliyorsunuz ve böyle ufak detayları seven biri olarak bu bile Splatoon 3'ü sevmem için bir sebep.

Ama büyük olmasının ve daha fazla oyuncunun Splatsville'de görünmesinin tek sebebi "Bakın büyük artık" demek için değil. Nintendo Tableturf Battle adında ufak bir kart oyunu da eklemiş Splatoon 3'e. Oyunun çoklu oyuncu modu Turf Battle'dan esinlenerek yapılmış bir mod olan Tableturf Battle'ın kartlarını yeni gelen kozmetik mağazasından ya da oyun içinde yaptığınız şeylerden ödüller kazanarak alıyorsunuz ve amacınız hamle sayınız bitmeden kartları kullanarak en çok alana sahip olmak. Basit ve eğlenceli bir mod ve beni nedense anlamsız bir şekilde PS1 Final Fantasy'lerin kart oyunları günlerine götürdü ilk gördüğümde. Magic ya da Hearthstone gibi kart oyunlarıyla uğraşmak istemeyen biri olarak







Lobide mürekkep balığına dönüşüp insanların etrafında çember çizerek zıplamak dostluk göstergesiymiş.

böyle oyunların içindeki kart oyunları hevesimi gidermeye yetiyor, keşke her oyunda olsalar.

Kaliteli bir mürekkep balığı hayatı

Splatoon 2'yi ilk oynadığımdan bu yana değiştirilmesini, geliştirilmesini ya da biraz daha üstünde durulmasını istediğim birçok şey vardı. Lobi sistemi, özelleştirme seçenekleri, tuhaf oyun modu kısıtlamaları gibi şeylerin olduğu bir listem vardı hatta. Nintendo da sanırım o listeyi çalıp büyük bir kısmına el atmış Splatoon 3'te.

Öncelikle Splatoon oynayan herkesin canını sıkan "Girişte kırk saat aktif harita tanıtımı" videosunun atlanabildiğini belirtmek istiyorum. Ve evet, "atlanabildiğini". Maalesef hâlâ iki haritanın iki saatlik döngüsü devam ediyor. Nintendo bu konuda niye bu kadar ısrarcı tahmin edebiliyorum, insanlar her haritada oynasın, çeşitlilik olsun diye olduğunu düşünüyorum. Ama bazı haritalar döngüye o kadar fazla giriyor ki insan bir noktadan sonra sıkılıyor. Hele bir de sevmediğim iki harita olduğunda iki saat oyun modundan uzak kalmak istiyorum. Şükür ki artık Salmon Run 7/24 aktif bir oyun modu ve rekabetçi kısmı da hayli bir eğlenceli ve ana moddan farklı haritalara sahip, o yüzden yapılabilecek alternatif etkinliklerin sayısı fazla.

Bunun yanı sıra artık maç için eşleşme beklerken de ekrana boş boş bakmamızın önüne geçmiş Nintendo. PVP kısmının da Salmon Run'ın da kullanılabilir mekân olarak lobileri var ve lobide maça girmeden önce silahınızı ve ekipmanlarınızı değiştirebiliyor, etraftaki hedefler üstünde deneyebiliyorsunuz. Bunun yanı sıra yine lobide maç geçmişinizi görüntüleyip, maç tekrarlarını falan izleyebiliyorsunuz. Hatta bir de dolabınızı gerek hikâye modundan kazandığınız gerek dekorasyon mağazasından satın aldığınız şeylerle özelleştirebildiğiniz ve herkesin görebildiği bir dolabınız bile var. Daha önce Splatoon'da olmayan ama çoğu çoklu oyuncu shooterda olan isim kartları, amblem gibi şeyler de Splatoon 3'te gelen bazı özelleştirme seçeneklerinden.

İşin hem iyi hem de kötü yanı oyunun PVP modu olan Turf Battle hakkında uzun uzadıya herhangi bir şey anlatamayacak oluşum. İlk oyunda da ikinci oyunda da PVP kısmını sağlam yapmışlardı ve üçüncü oyunda da değişen pek bir şey yok. Yeni gelen yay Stringer ve orta/yakın







"Boya badana yapacak adam arıyordum ben de tam ya, ne iyi old-.. Bi' dakika minigun mı o?"

mesafe fırçası Splatana gayet iyi ana silahlar, yine yeni gelen 10 tane özel silahların hepsini de kullanmak aşırı eğlenceli (özellikle Zipcaster), eski ve yeni haritaların çoğunluğu gayet güzel. Eğer Splatoon'un ana oynanış mekaniğini seviyorsanız, Splatoon 3'ü de sevmemeniz için pek bir neden yok.

Rekabetçi PVP moduysa bu sefer "Anarchy Battles" adı altında gelmiş, biraz farklı bir şekilde ama. Destiny'nin Trials of Osiris'ini anımsatan bir "Series" versiyonu ve ikinci bir "Open" versiyonu var. "Open"da ister tek başınıza ister arkadaşlarınızla katılıp rekabetçi mod seviyenizi yükseltebiliyorsunuz, "Series" versiyonundaysa tek başınıza girip üç maç kaybetmeden beş tane maç kazanmaya çalışıyorsunuz. Klasik Turf Battle modundan sıkıldığınızda girip daha takım ve hedef odaklı maçlar oynamak cidden Splatoon'un çoklu oyuncusuna bakış açınızı değiştirebiliyor. E bunlar bir de rekabetçi modlar olunca kazandığınız ödüller bir hayli farklı oluyor (iyi anlamda) haliyle.

Tek değişen mod rekabetçi modu da değil. Her oyunun PVE modlarını seven bir manyak olarak beni en mutlu eden değişim, Splatoon'un Boss Rush/Horde modu olan Salmon Run'dan geldi. Önceki oyunlarda belirli aralıklarla açık olan Salmon Run önceden de belirttiğim gibi artık 7/24 aktif bir oyun modu olarak bulunuyor oyunda. Bunun üstüne moda eklenen yeni bosslar, yeni haritalar, hangi dalgada neyle karşılaşacağınızı bilmemeniz Salmon Run'ı bir hayli tekrar oynanabilir kılmış. Ama tıpkı PVP'deki "sevmediğim harita" sorunsalı burada da devam ediyor ve Salmon Run'da silahlar da oyunun o iki saatte sunduğu dört farklı silah arasında döndüğünden ve bazı silahları kullanmayı hiç beceremediğimden can sıkıcı anlar olabiliyor. Millet şemsiyeyi nasıl maç kazandıracak bir şekilde oynayabiliyor yıllardır çözemedim…

Mürekkebimiz bitmeden…

Splatoon 3 genel olarak "Daha fazla Splatoon 2" diyebileceğim bir oyun günün sonunda. Bunun en büyük sebebi de Nintendo'nun ta 2015'te, ilk Splatoon oyununda özellikle de oynanış açısından her şeyde nokta atışı yapmış olması. Oyunun genel formülü ilk oyundan bu yana çok iyi ve bunu değiştirmeye çalışmak bir hayli gereksiz.

Fakat Splatoon 2'den benim aldığım en büyük hava "Wii-U'su olmayanlar için yapılmış bir oyun" havasıydı. Ve haklıydım da. Splatoon 3'ün sırf bu yüzden Splatoon 2'nin olması gereken oyun olduğunu düşünüyorum. Daha anlamlı yenilikler ve iyileştirmelerle dolu, üstüne irili ufaklı birçok ekstra şey de var. Oyunun çıkışında bir sürü içeriğin bulunuyor olması ve Nintendo'nun hem ücretli ek paket hem de ücretsiz bolca güncellemeler ve Splatfest'ler getireceğinden bahsediyor oluşu gerçekten heyecanlandırıyor oyunun geleceği hakkında. Ama insan maç için eşleşme beklerken de oturup bir yandan düşünüyor "Splatoon buradan sonra nereye gidebilir?" diye. Bazı bariz ama oyunu o kadar da etkilemeyen (Yahu maç esnasında silah değiştirebilsek ne güzel olurdu…) problemleri var ama sırf onları gidermek için Splatoon 4 yapmak ne kadar mantıklı bilemedim. Gidebilecek bir yeri yoksa da pek dert değil gerçi, Mario Kart 8 gibi yıllar sonra yeni içerik almaya devam edecekse benim için problem yok. Sonunda "Nintendo gerçekten bir online shooter yapabildi" diyebiliyorum, o bana yeter.

TÜR: TPS | **YAPIM:** Nintendo EPD | **DAĞITIM:** Nintendo | **DİJİTAL İNDİRME:** 60$ (Nintendo Switch eShop) | **YAŞ SINIRI:** 7

+

- Hala klasik Splatoon oynanışı ve eğlencesi yerli yerinde
- Yeni yetenekler hem kullanışlı hem de eğlenceli
- Özelleştirme seçenekleri bayağı fazla
- Yeni haritalar gayet iyi
- Salmon Run modu 7/24 açık ve eskisinden daha da sağlam
- Hikâye modu oyunun evrenini ilginç bir şekilde genişletiyor Kart oyunu bile var yahu

−

- Sunucu problemleri…
- Eğer Splatoon'u sevmiyorsanız sevdirebilecek bir şey yok
- Bi' dakika ya niye Splatoon'u sevmiyorsunuz ki?

9



Son Karar

Nintendo sonunda gerçekten de "Çevrimiçi Shooter" denilebilecek bir kıvama getirmiş Splatoon'u üçüncü oyununda. Eğer Splatoon 2'yi "ikinci oyun" olarak yetersiz bulanlardansanız, Splatoon 3'te de aynı şeyleri düşünmeyeceğinizin garantisini verebilirim rahatlıkla.

THE GALLERY

40 yıl geçse de değişmeden kalan şeyler oluyormuş...

ENGİN VURAL

Yine bir FMV oyunuyla karşınızdayım. Daha önce *Bloodshore* incelemesinde de belirtmiştim, eksiğiyle gediğiyle sevdiğim bir tür bu. Öyle muazzam oynanış, aklımızı başımızdan alacak hikâyeler falan olmuyor tabii (İstisnaları da var elbette). Ama şöyle 1-2 saatte bitirilecek, sonra tekrar oynanacak (izlenecek mi demek lazımdı yoksa?) bir şeyler aradığınızda tam da aradığınızı bulabileceğiniz adreslerden birisi oluyor bu oyunlar. Ben de elimden geldiğince bu türden ne çıkarsa oynamaya çalışıyorum. Haliyle *The Gallery* de listedeki yerini aldı. Buyurun bu seferki film-oyun deneyimimiz nasıl olmuş, hep beraber bakalım.

Bir sanat galerisi, 2 farklı dönem, tek bir hikâye…

The Gallery'nin senaristi ve yönetmeni Paul Raschid, daha önce karşımıza *The Complex* ve *Five Dates* gibi örneklerle çıkmıştı. Bunlar FMV oyunlar denildiğinde ilk akla gelen firmalardan olan Wales Interactive tarafından oyun severlerle buluşturulmuştu. Raschid, bu sefer yola bağımsız devam etmeye karar vermiş. Aslında çok da büyük bir değişiklik söz konusu değil, sadece yapımcı-dağıtımcı isimleri değişmiş durumda. Yoksa karşımızda hem tarz hem de teknik açısından Raschid'in önceki yapımlarına benzer bir örnek var.

The Gallery'ye başlarken iki seçim yapıyorsunuz. Bunlardan ilki kadın karakterle mi erkek karakterle mi oynamak istediğinize ilişkin seçiminiz. Kadın karakteri seçtiğinizde 1981'deki hikâyeyi, erkek karakterde ise 2021'deki hikâyeyi oynuyorsunuz. Aslında ikisi de temelde aynı senaryoyu işliyor, sadece bazı ufak tefek değişiklikler söz konusu. Arada 40 yıl var tabii, ister istemez hikâyenin arka planında bu dönem farklılığını yansıtacak detaylara yer verilmesi beklenir -ki çok ön plana çıkmasa da tablonun genel itibariyle böyle olduğunu söylemek mümkün.

Yapacağınız bir diğer seçimse oyun esnasında karşınıza çıkacak tercih ekranlarıyla ilgili. Bu tercih ekranlarında zaman kısıdı bulunmasını ve tercihlerin geri sayım halinde sunulmasını mı yoksa rahat rahat seçim yapabilmeyi mi istediğinize karar veriyorsunuz. Bu ayarlar ekranında da değiştirebileceğiniz bir özellik. Heyecanı artırmak için en azından ilk 1-2 oynayışta zaman kısıtlı oynanışı tercih etmekte fayda var diye düşünüyorum. Sonrasında diğer tercihleri açmak için bekletmeli tercih ekranı formülüne geçiş yapabilirsiniz.

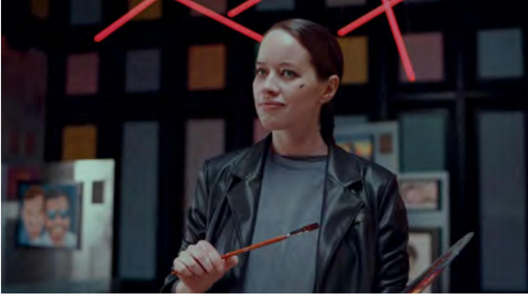
FMV oyunlarında ele alınabilecek şeyler üç aşağı beş yukarı bellidir. Senaryo ilgi çekiyor mu ve yeterince dallanıp budaklanıyor mu, oyunculuklar başarılı mı, ne kadar tercih sunuluyor ve bu tercihlerin hikâyenin akışına etki ettiğini hissettirebiliyor mu, tekrar oynamaya teşvik edebiliyor mu gibi.

Oyunculuklar kısmıyla başlayacak olursak, *The Gallery*'nin başrollerinde Vikingler dizisinde Athelstan rolüyle karşımıza çıkan George Blagden (ki bence Vikingler'de iyi bir performans sergilemişti) ve Narnia Günlükleri'nde Susan Pevensie rolünde izlediğimiz Anna Popplewell yer alıyor. Öyle Oscarlık performanslar sergilemeseler de oyunculuklar genel itibariyle fena sayılmaz; klasik "British" tarzı işte :)

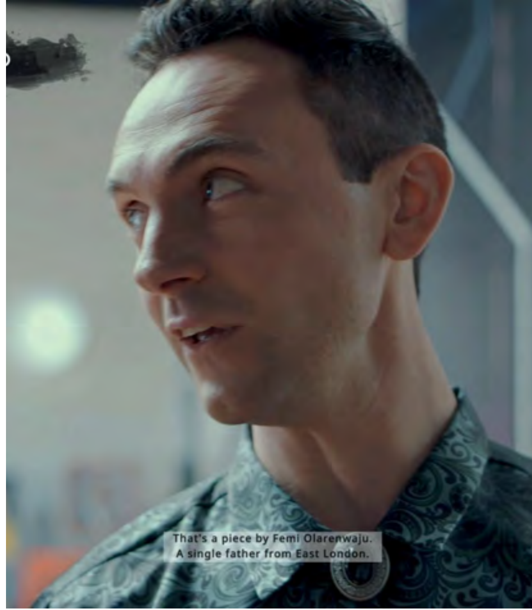
Senaryoya gelirsek, arka planda sanat, sanatın bireyi ve toplumu yansıtma biçimi, toplumsal sorunlar gibi konuları da işlemeye çalışan, ön plandaysa bir rehin alınma hikayesi anlatan bir oyun *The Gallery*. İster 1981 yılında kadın karakteri-











mizi seçin, ister 2021'de erken karakterle oynamayı, karakterimiz bir sanat galerisi yöneticisi rolünü üstleniyor ve bir ressam tarafından rehin alınıyorsunuz. Rehine olarak geçirdiğiniz gece boyunca aldığınız kararlar hem karakterinizin hem onun yakınlarının hem de öncesinde veya sonrasında karşılaştığınız karakterlerin hayatlarına etki ediyor. Şafak söktüğünde de hikâyenin farklı sonlarından birisine ulaşıyoruz.

Oyunun istatistik ekranına göre 1981 yılındaki hikâye 12 farklı sona ve keşfedilecek 155 sahneye sahipken, 2021 yılındaki hikâyeyse 6 farklı sona ve keşfedilebilecek 184 sahneye sahip. Sonlar arasında büyük uçurumlar yok ama en azından 4-5 defa oynatabilecek detaylar mevcut. Bazı finaller çok benzer olsa da aradaki bazı noktaları değiştirmek için bile tekrar oynamayı düşünebilirsiniz.

Bu tarz oyunlarda hikâyeyi, belirli bir durumu, karakter ilişkilerini etkileyen tercihler yaptığınızda bunun ekranda gösterilmesi (Telltale Games oyunlarında "… bunu hatırlayacak" uyarıları geldi aklıma niyeyse :)), ayrıca istatistik ekranında karakterlerin durumunu, yapılan tercih ve keşfedilen sahne sayısını görebilmek iyi oluyor bence. Zaten önceki oyunları *The Complex*'te de böyle detaylar paylaşılıyordu. Bana kalırsa FMV oyunlar için bu tür detaylar önemli.

Bir diğer faydalı özellikse ilk turu bitirdikten sonra aktif hale gelen bir özellik. İkinci oynanıştan itibaren Tab tuşuna basarak daha önce izlediğiniz sahneleri geçebiliyorsunuz. Böylece farklı kararları daha kolay test edebiliyor, farklı sonları daha çabuk görebiliyorsunuz. Belirli bir noktada şöyle yapsam ne olurdu acaba diye aklınıza takılmışsa, hele bu bir de oyunun finalindeki karar noktalarından biriyse oraya kadar hızlı hızlı ilerleyip alternatif kararın sonucunu hızlıca görmek güzel oluyor. Bunun bir alternatifi oyunu bir kez bitirdikten sonra belirli sahnelerin seçilmesi olabilirdi belki ama bu haliyle de iş görüyor bence.

Oyun ilk seferinde 1,5 saat kadar sürüyor -ki ilk seferinde derken her iki dönemde de durum üç aşağı beş yukarı böyle. Dolayısıyla ilk tur için 2,5-3 saatlik bir oynanıştan bahsetmek mümkün. Sonrasındaki turlar yukarıda belirttiğim özelliği kullanırsanız biraz daha hızlı ilerliyor haliyle.

Şimdi oyun süresinden hareketle oyunun fiyatıyla ilgili de bir değerlendirme yapayım. Ülkemiz için yüksek bir fiyat söz konusu. Ama yapımcı firmayla ilgili bir sorun değil bu, durum doğrudan doğruya bizimle alakalı. Çünkü yapımcı firma oyunlarını "bir sinema bileti" fiyatına satmayı uygun görmüş ve onun karşılığı da bizim ülkemizde 140 TL olmuş. Şu haliyle bizler için biraz yüksek, hele aynı dönemlerde çıkan *Immortality* gibi bir oyunun 32 TL'ye satıldığı göz önünde bulundurulduğunda.

Son olarak, oyunun Türkçe altyazı desteğine de değinmiş olayım. Türkçe çeviri konusunda pek de iyimser yaklaşamayacağım ne yazık ki. Oyunda bariz çeviri hataları mevcut. En temel tercihlerde bunu hemen fark edeceksiniz. Mesela Yes-No tercihlerini Türkçe'ye nasıl çevirmişlerdir sizce? "Evet – Numara" :) Yeterli düzeyde İngilizce biliyorsanız, Türkçe altyazı yerine İngilizce ile devam etmenizi öneririm.

Toparlayacak olursak bir FMV oyunundan bekleyebileceğiniz şeyi üç aşağı beş yukarı karşılayan bir yapım *The Gallery*. Artısıyla eksisiyle FMV sevenlere hitap eden, en azından 4-5 defa oynanabilecek bir oyun var karşımızda. Şimdi olmazsa bile bir indirim döneminde satın almayı düşünebilirsiniz.

TÜR: FMV Macera | **YAPIM / DAĞITIM:** Aviary Studios | **DİJİTAL İNDİRME:** 42₺ (Steam, XBL), 149₺ (PSN)
YAŞ SINIRI: 18+



- Tekrar oynamaya teşvik eden detaylar mevcut
- Hikâyeyi farklı dönemlerde anlatmak güzel bir tercih olmuş
- Türkçe altyazı mevcut (ama...)

–

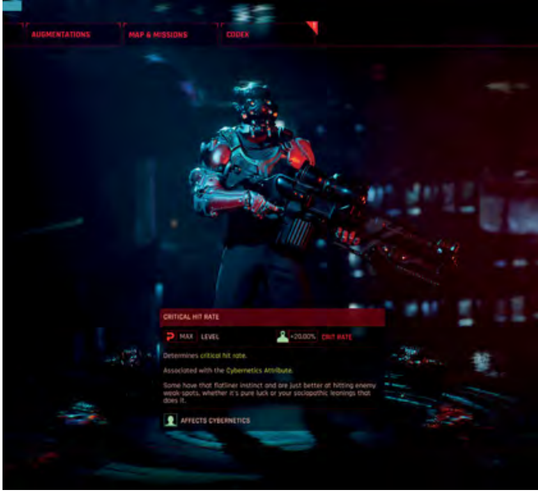
- Türkçe çeviri çok da başarılı sayılmaz
- Bazı noktalarda kararı oyuncuya bırakmıyor, mecburi istikamet söz konusu
- Bazı sahneler detaylandırılabilecekken hızlı geçilmiş

7,5



Son Karar

The Gallery, FMV seven oyunculara hitap eden, en az 4-5 defa oynanabilecek bir oyun. Ama türle yeni tanışacakların ilk alternatifi olmayacağını da belirtmek gerek.





THE ASCENT- CYBER HEIST

Ders 101: Nasıl DLC Yapılmaz?

ERCE GÜVEN

Zamanında The Ascent'i öyle keyifle oynamıştım ki dergimizdeki incelemeye "İkinci Görüş"le müdahil olmadan edememiştim. "Cyber Heist'in çıkacağını duyduğumda heyecandan yerimde duramadım" demek isterdim ama yalan olurdu. Oyun çıkalı aylar olmuş ben daha yeni vakit ayırabildim. Çok fazla zaman harcamadım ama giden saatlere de yanmıyor değilim ne yazık ki.

Cyber Heist, The Ascent'in muhteşem dünyasına, oynanışına, sistemlerine hiç bir şey katmıyor. Ha ana oyunu oynarken, kafa kafaya çarpışayım, beyzbol sopasıyla düşmanların suratlarını yamultayım diye hayıflandıysanız Cyber Heist size en azından bu imkanı veriyor. Sanıyorum oyun geliştiricileri, The Ascent oyuncularının "moarrrr" çığlıklarına yanıt verebilmek için Cyber Heist'ı çıkardılar. Sonuçta oyuna bir yenilik getirmediğinizde bir kaç skin, bir kaç farklı renk tonu ekleyip, bir de ana oyunun o birbirine örümcek ağı gibi bağlı dünyasından apayrı ufacık bir bölge eklediğinde al sana DLC oluyor. Oyunu daha fazla gömmek istemiyorum çünkü sorun bu DLC'de değil de benim beklentim de olabilir. Sonuçta bu bir genişleme paketi değil, sadece DLC ama net şekilde parasını hak etmediğini söyleyebilirim.

Cyber Heist'e ulaşabilmek için ana oyunu tamamlamış olmalısınız. Eğer ana oyunu bitirdiniz, New Game + a başladınız ve eski kayıt dosyalarınızı saklamadıysanız kocaman bir "Geçmiş olsun!" geliyor size. Cyber Heist sadece ana hikâyesi tamamlanmış oyun seanslarında aktif hale geliyor. Burada zaten bir sıkıntı var ama o sıkıntının neden tercih edildiğini DLC'ye başlayınca anlıyorsunuz ki o daha da büyük sıkıntı. Hayvani karakterlerinizi bile dize getirebilecek Souls vari boss'lar bu 2-3 saatlik macerada sizi bekliyor. Yani oyunun zor olması hiç problem değil ama sırf zor olsun diye zor olması problem. Sanki Neon Giant bu DLC'nin uzunluğunun çok da kayda değer olmadığının farkındaymış da bu zor boss fight'larla süreyi uzatmaya çalışmış gibi.

Oyunun yeni bölgesi Dark Playground yeni hiç bir sunmuyor. Aynı silahlar, aynı geliştirmeler, yetenek seviye limitiniz hala 20. Yani karakter build'inizi ana oyunda tamamladıysanız burada kazandığınız yetenek puanlarını gereksiz gördüğünüz yerlere yatırmaktan başka çareniz yok. Silahlar da daha fazla geliştirilemiyor. Sadece oyun sizi boss'a göre farklı silahları da geliştirmeye itebiliyor. Yani DLC için bulunan parlak fikirlerden biri gibi bu da.

Başta da söylediğim gibi oyunun tek gerçek yeniliği "melee" silahlar gibi duruyor. Onlar da ne kadar kullanışlı tartışılır. Millet deli gibi üzerinize mermi yağdırırken kimseye beyzbol sopasıyla vurasınız gelmiyor açıkçası. Bir de hala çözülemeyen teknik problemler var ki cidden akıl alır gibi değil. Hadi zaten tamamlanmış bir oyuna AMD FSR entegre edip biz AMD'cilerin de Ray Trace'ten 10-20 karelere düşmeden faydalanmasını sağlamalarını beklemiyordum. Ama oyuna girerken 3-5 kare / saniyeye düşen görüntü hızının hala yerli yerinde durduğunu görmek; uzak bir bölgeye giderken oyun içi navigasyon yardımının sizi ısrarla yanlış yerlere götürmesini tecrübe etmek çok da beklediğim bir şey değildi.



- Daha fazla Ascent
- Fiyatı oldukça makul.



- Oyuna hiç bir yenilik katmıyor.
- DLC göz açıp kapayıncaya kadar bitiyor.
- Zorluk seviyesi manasızca ayarlanmış

6



Son Karar

The Ascent bana göre gizli kalmış cevherlerden biri halen daha. Eğer oyuna şimdi başlamış olsaydım belki Cyber Heist'i oynamak isteyebilirdim. Ama o zaman bile saçma sapan zorluk artışları belki de DLC'yi bitirmeden oyunu rafa kaldırmama sebep olabilirdi. Umarım Cyber Heist, The Ascent'in ilk ve son DLC'si olur ve Neon Giant ilk oyundan edindiği deneyimi tamamen yeni bir Ascent'e aktarmaya başlar.

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIMCI:** Neon Giant | **DAĞITIM:** Curve Digital **DİJİTAL İNDİRME:** 54₺ (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 18+







Lanet olasıca Samuray!



HAAK

Cyberpunk soslu metroidvania

M. İHSAN TATARİ

Çinli Blingame stüdyosunun ilk oyunu HAAK benim için bu ayın en güzel sürprizlerinden biri oldu. Birkaç ay önce demosunu indirip oynamış ama gördüklerimden pek memnun kalmamıştım. İstek listemden bile çıkarmıştım hatta, o derece… Ama yapımcılar aldıkları eleştirileri iyi değerlendirmiş ve oyunu oldukça iyi bir seviyeye getirmiş.

HAAKkı dayının maceraları

HAAK özünde bir metroidvania. Oyuna oldukça güçsüz bir şekilde başlıyor, ilerledikçe yeni yetenekler kazanıyor ve haritaların daha önce gidemediğimiz yerlerine ulaşabilmeye başlıyoruz. Yol boyunca bir sürü düşmanla kapışıyor, gizli geçitler buluyor, oraya buraya saklanmış nesneleri topluyor ve yan görevler yapıyoruz. Klasik metroidvania oynanışı anlayacağınız. Ama bunu yaparken işin içine kendi aromasını da katmayı başarmış HAAK.

Bir kere bu tür yapımlarda sıklıkla görmeye alıştığımız havada çift zıplama, duvardan duvara sekerek tırmanma gibi aksiyonlara rastlamıyoruz oyunda. Onun yerine neredeyse tüm yeteneklerimiz serüvenin hemen başında bulduğumuz bir süper-eldiven etrafında şekilleniyor. HAAK zaten yeterince çevik bir eleman. Bir de bu eldiven sayesinde duvarlara kanca atıp oradan oraya sallanabilmeye, kapı duvarı yıkabilmeye başlayınca kontrol etmesi iyice zevkli bir karakter hâline geliyor.

Ya HAAK!

Kanca atma mekaniği bana yer yer Ori'yi hatırlattı, ne yalan söyleyeyim. Ama HAAK o kadar şirin görsellere sahip değil tabii. Daha kasvetli, distopik bir atmosferi var. Kıyamet sonrası bir Dünya'da, Çin'de geçtiği için daha çok yıkık binalarda, köhne kasabalarda ve gizli dağ üslerinde falan dolaşıyoruz. Düşmanlar da mutant köpekler, güvenlik robotları, kafayı yemiş droidler ve çete üyeleri gibi şeylerden oluşuyor.

Oyunun en sevdiğim yanı düşman ve hareket çeşitliliğinin sürekli artması. Böylece sürekli aynı şeyleri yapıp sıkılmıyoruz. Bir diğer sevdiğim yanı haritalarının doluluğu. Hemen her köşede keşfedilecek yeni bir gizem, yeni gizli geçitler, toplanılacak sandıklar vb var. Bir de bunun üstüne bölüm sonu düşmanları da eklenince ortaya epey keyifli bir metroidvania çıkıyor. Yalnız sonlara doğru bazı yerleri geçmek için insanüstü refleksler gerekebiliyor. Zehirli gazlarla dolu tüneller de tam bir stres yuvası. O noktalarda klavyeme Çin yemeği sosu döküp kemirdiğimi itiraf etmeliyim.

Dilerseniz sadece ana görevi yapıp oyunu 5-6 saat içinde tamamlayabiliyorsunuz. Ama benim gibi her yan görevi yapmaya, bütün haritaları %100 tamamlamaya kalkarsanız 30 saate yakın bir içerik sunuyor HAAK. Deneyin, pişman olmazsınız.

TÜR: Platform | **YAPIM:** Blingame | **DAĞITIM:** OKJOY | **DİJİTAL İNDİRME:** 80,95₺ (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 16+

Baak beri

Oyunu oynarken ister istemez "Haak ne biçim bir isim böyle?" diye düşünüp durdum. Sonradan yapımcıların hazırladığı bir mini rehberden öğrendiğime göre Çincede "siyah" demekmiş bu. Başkarakterimiz karalara büründüğü için bu ismi uygun görmüşler. Ayrıca Hook (Kanca) ile çağrışım yaptığı için de pek sevmişler bu ismi. Ha, ağabeyinin adı "Baak" (gülmeyin) da "beyaz" anlamına geliyormuş bu arada.

+

- Keyifli oynanış
- Keşfedilecek tonla gizem
- Doyurucu içerik
- Distopik atmosfer



- Seslendirme yok
- Dağlar ve gazlı tünel bölümleri biraz sinir bozucu
- Bazı bölümler aşırı hızlı refleksler gerektirebiliyor

8



Son Karar

Her metroidvania severin oyun kütüphanesinde bulunmalı



F1 MANAGER 2022

Tam bir "wonderkid"...

MERT GÖKHAN

Sporun her türlüsünü izlemeyi de takip etmeyi de çok seviyorum. Ciddi anlamda deşarj hissi yaratan nadir uyarıcılardan olan spor türleri, kendime ayırdığım boş zamanların büyük bir kısmını dolduruyor. Zaman zaman gün içerisinde futbol müsabakalarından basketbola, tenise, darta hatta sabah saatlerinde MMA'e uzanan bir takvim çıkartıyorum kendime. İki üç haftada bir gerçekleştirdiğim bu etkinliğe de maraton diyorum kendi çapımda.

Bu maraton sürecine yıllardır pek çok spor girip çıkmış olsa da sistemi üzerine kurduğum tek bir asıl spor var: Formula 1. Çocukluktan beri farklı bir tutku ile yaklaştığım bu spor, gelecekteki mesleğimi şekillendirmemde de söz sahibi oldu elbette. Fakat Formula 1'i diğer sporlardan çok daha özel kılan birkaç detay var.

Örneğin birçok spor dalından zevk alabilmek için o sporun tüm detaylarını bilmenize gerek olmaz. Yani futbolu mevkii, taktik ya da oyuncu bilgisi olmadan izleyip keyif alabilirsiniz. Aynı durum bir diğer popüler spor tipi olan basketbol için de geçerli. Örneğin geçtiğimiz olimpiyatlarda pek çoğumuz voleybolun taktik ve teknik detaylarını bilmediğimiz halde Filenin Sultanları'nı severek ve destekleyerek izledik.

Yalnız Formula 1 bu tarz sporlardan değil. Formula 1'i basit bir "otomobil yarışı" olmaktan uzak tutan çok fazla detay var. Bu spordan zevk alabilmek için sadece pilotları tanımanız ya da kuralları bilmeniz yetmez. Otomobilleri tanımalı, mekanikten anlamalı ve stratejinin nasıl çalıştığını da öğrenmeniz gerekiyor. Pek çoklarının "Formula 1 elit bir spor" ifadelerinin ardında da bu gerçek yatıyor bana sorarsanız. Formula 1, izleyicilerini pek çok dalda eğitime zorladığı için elit bir spor.

Peki bunu niye anlattım? Çünkü son yıllarda ilginin oldukça arttığı Formula 1, artık kendi menajerlik oyununa sahip. Bundan böyle hayalinizde kurduğunuz, "Ulan Binotto'nun yerinde ben olsaydım neler yapardım!" dediğiniz her şeyi yapabileceksiniz.

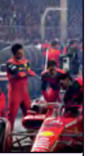
Duyurulduğundan beri benim gibi otomobil ve Formula 1 tutkunu pek çok oyuncunun beklediği işlerde biri *F1 Manager 22*. Uzun süredir *Football Manager*'da dirsek çürütmüş biri olarak, *F1 Manager* için "wonderkid" terimini kullanmakta bir beis görmüyorum. Potansiyeli oldukça yüksek fakat şu anki haliyle ancak sonradan oyuna dahil olabilen bir oyuncu…

İlk olarak standart *F1 22* ve *F1 Manager* arasına net bir çizgi çekmek gerektiğine inanıyorum. Bunlar iki farklı oyun ve çalışma tipleri de tamamen farklı sistemler üzerine kurulu. *Fifa 22*'de yaptığınız kariyer ile *FM 22*'de yaptığınız kariyer arasında ne kadar fark varsa, burada da o kadar büyük bir fark var. *F1 22*'de göreviniz yarışları kazanıp pilotlar şampiyonasında ipi göğüslemek olsa da *F1 Manager* sizi bir takım şampiyonu olmak için zorluyor. Bireysellikten çıkıyor ve artık takım için bir şeyler yapmanız gerekiyor.

Ferrari'ye yeni soluk

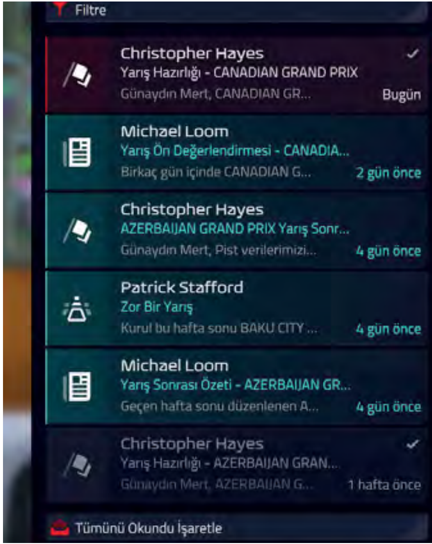
F1 dünyasında pilot olmak kadar zor bir iş takım patronu olmak. Bu nedenle daha ilk gününüzden sponsor ve takım beklentilerini omuzlamak durumundasınız. Ben her iki kariyerimde de gönülden sevdiğim McLaren'e şampiyonluk getirmek için gece gündüz çalıştım. Nihayetinde bizde imzalar kâğıda değil, gönüllere atılıyor…

Bu tip oyunlarda her şeye hâkim olmadan önce yardımcıların kapatılması bana pek mantıklı gelmiyor. *F1 Manager*'da da durum pek farklı değil. Kariyere başladığınız an üzerinize yığılan bilgileri kontrol altında tutabilmek için yardımcıyı açık bırakmak (en azından ilk kariyerinizde)











doğru olacaktır. Yine de Football Manager dünyasında birkaç yüz saat geçiren oyuncuların kolayca alışacağı ve kontrol altında tutabileceği bir arayüze sahip *F1 Manager*. Kısa sürede ana ekrana entegre olmanız da oyunun çok daha sürükleyici hale gelmesine olanak sağlıyor elbette. Takımınızı seçip ilk yarışınıza çıktığınız anda da oyunun büyüsüne kapılıveriyorsunuz

İlk göreviniz antrenman turlarında aracı pilotlarınızın geri bildirimlerine göre ayarlayabilmek. Yıllardır her F1 incelemesinde altını çizdiğim diyaloglar ve ses motoru *F1 Manager*'ı özel kılan detaylardan. Örneğin pilotlarınız ve baş mühendisiniz arasında geçen diyalogları gerçek seslerinden duyabiliyorsunuz. Lando'ya giden emir, Lando'nun kendi sesiyle cevaplanıyor. *F1 22*'nin kariyer modunda yıllardır sadece tek bir ses tipinin kullanılmasına karşılık bu ince detay bile *F1 Manager*'ı benim gözümde çok daha değerli kılıyor. Batılının "immersion" dediği bu gerçekçilik hissiyatı bu kadar basit bir detayla güçlendirilebiliyor gördüğünüz gibi -ki bana sorarsanız bir simülasyon olan *F1 22*'nin en büyük eksiklerinden biri bu.



Antrenman turlarında gelen geri bildirimlerle aracın ayarlarını yapma fikri de çalışan detaylardan. Özellikle denedim; pilotunuzun kötü hissettiği ayarlarla piste çıkması tur sürelerinde düşüşlere, hatta zaman zaman kazalara sebep olabiliyor. Bu da yaptığınız ince ayarların önemini gözler önüne seriyor. Elbette bu antrenman turlarını simüle ederek geçebilirsiniz. Simüle ettiğinizde de pilotlarınızın hem pist hem de parça bilgisi gelişiyor. Yani bir şey kaçırmıyorsunuz. Yine de her yarış bununla uğraşmak bana keyif verdi açıkçası. Hatta pistlere göre maksimum ayarları yapabileceğiniz bir hesap makinesi bile geliştirmiş oyuncular. Ona da buradan ulaşabilirsiniz.

Slick'ler çıksın!

İnce ayarları yaptıktan sonra sıra sıralama turlarına geliyor. Burada nihai amacınız pole pozisyonu olsa da *F1 Manager* güncel takım sıralamalarını kaynak alıyor. Bu ne demek? Mercedes'i alırsanız

ancak ilk beşi zorlayabilirsiniz demek. McLaren'de ise durum çok daha fecaat…

Aracınızın durumunun, güncel grid ile eşleştirilmesi de şık bir hareket olmuş. Böylece gerçeklik hissini çok daha fazla hissedebiliyorsunuz. Sıralama süresince pisti doğru anda yakalamak, trafiğe kalamamak ve temiz havada sürebilmek için zaman kollamanız gerekiyor. Eğer gridin alt sıradaki takımlarında iseniz hedefiniz Q3'e kalabilmek. Fakat Red Bull ya da Ferrari'yi yönetiyorsanız kurul sizden pole pozisyonu istiyor.

İkinci kariyerimde McLaren'deki 3. Sezonumda şampiyonluğa oynayan bir takım haline gelmeyi başardım. Fakat bunun detaylarına birazdan değineceğiz…

Elbette oyunun en stratejik kısmı yarış bölümü. Yarış hafta sonunun son gününde başlayan mücadele, tüm hafta boyunca yaptığınız iyileştirmelerin meyvesini toplayacağınız yegâne zaman. Pistin durumuna ve hava şartlarına göre her iki pilotunuza da lastik stratejisi seçmeniz gerekiyor. Bu da bildiğiniz gibi F1'in olmazsa olmazlarından.

Yarış esnasında pilotlarınızın araçlarını istediğiniz şekilde kontrol edebiliyorsunuz. Bu arayüz de oldukça sade ve anlaşılabilir. Ayrıca simülasyona bol bol kamera açısı koymayı ihmal de etmemiş geliştirici ekip. İster yarışı pilotun gözünden ister TV açısıyla izleyebiliyorsunuz.

Her iki pilotunuzun aracında da mikro ayarlar yapabiliyorsunuz. Lastik, ERS ve yakıt kullanımınlarını değiştirmek sizin elinizde. DRS açıldıktan sonra uzun düzlüklerde ERS kullanımını arttırarak rakibinizi geçmeye çalışabilir, pit öncesi son turlarda lastikleri zorlayabilir ya da gaza basarak yakıtınızı riske atıp hızlanabilirsiniz. Hoş ve bu tarz bir oyundan beklenen bir sistem.

Fakat bu tarz bir oyundan beklemediğimiz şey lastik hataları. En azından oynadığım süre boyunca anlamsız sorunlarla karşılaştım bu konuda. Örneğin soft dediğimiz kırmızı şeritli lastiklerin pist üzerindeki en hızlı lastikler olması gerekiyor. Fakat soft lastiklerle medium lastikler arasında neredeyse fark yok. Daha da saçma olan şey ise yağmurlu bir Kanada GP esnasında karşıma çıktı. Yoğun yağışın başladığı 18. turda, ıslak lastiklere geçiş yaptım. Fakat pistin yeterince kuruduğu son 10 turda orta sertlikteki hamuru tercih ederek birkaç sıra atlamayı denedim. Islak tipteki kanallı



lastiklerin kurumuş zeminde yavaşlaması gerekirken pilotlarım çok daha hızlı olan lastiklerle rakiplerini geçmeyi başaramadı. Hatta aradaki süreyi bile eritemedik…

Benim takımım

Tabii ki her şey yarışlar ya da sıralama turları değil. Dediğim gibi kurulun sizden hem kısa vadeli hem de uzun vadeli beklentileri var. Bu beklentileri karşılamak için size açılan bütçeyi de doğru yönetmeniz gerekiyor. Örneğin sezon için yeni parçalar tasarlayarak aracınızı daha hızlı hale getirebilirsiniz. Size verilen simülasyon saatlerini doğru kullanarak en çok ihtiyacınız olacak istatistikleri güçlendirmek, sizi bir anda beklemediğiniz kadar ileriye atıyor. Tabii rakipleriniz de parça tasarlamadan geri kalmıyor.

Dikkat etmeniz gereken bir diğer husus da bu parçaların sayısı. Tasarladığınız parçaları üreterek her iki aracınıza da yetecek sayıda tutmanız gerek. Örneğin ürettiğiniz ön kanat bir yarışta hasar alırsa, yenisi deponuzda mutlaka bulunmalı ki yarışa devam edebilesiniz. Araştırma seçeneğindeyse gelecek sezonun aracını hazırlamaya başlıyorsunuz. Unutmayın, ilk sezonda sıralamanız düşük olsa da tüm takımların uzun vadeli planları şampiyonluğa oynayabilmek. Bunun için de simülasyon saatlerinizi doğru ayarlamak zorundasınız.

Oyunun istatistik ve veri bölümü yarış dışında burada karşınıza çıkıyor. Bazı pistler azami hıza ya da düşük hızda viraj almaya önem verirken, bazıları yüksek hız ve ivmelenmeye önem veriyor. Buraya bir de otomobil durumunu karşılaştırabileceğiniz hoş bir menü eklenmiş. Bu sayede liderlerle olan farklarınızı keşfedebiliyorsunuz.

Bir diğer önemli detay da tesisleriniz tabii ki. Otomobil geliştirme tesisleri size fazladan tasarlama alanı ya da araç güçlendirmeleri açabiliyor. Personel tesisleri takım çekiciliğini ve pilotların kazandığı tecrübeyi, idari tesislerse sponsorlardan elde ettiğiniz gelirleri artırabiliyor. Yine de burası geliştir tuşuna basıp unuttuğunuz yerlerden biri.

Son viraj

Aynı FM'de olduğu gibi gelecek pilotları bulmak da sizin elinizde. İlerleyen sezonlarda isimleri değiştirmek, takıma renk katmak oldukça önemli. Peki ama bu kadar iyi şeye rağmen neden oyuna 7 vermeyi uygun görüyorum? Açıkçası oyundaki lastik hataları, kazalarda araçların birer beton gibi hissettirmesi, yapay zekânın sık sık afallaması oyunun potansiyeline ulaşmasının önüne geçmiş. Örneğin mavi bayrakla yol vermesi gereken araçlar sık sık önünüzü kesiyor ve yapay zekâ bu duruma nasıl cevap vereceğini tam olarak bilmiyor. Bu ilginç detaylar, Frontier'ın F1'e pek de yakın olmadığının işareti bana sorarsanız.

İyi bir simülasyon geliştiricisi olmasına rağmen F1'e girişleri biraz sorunlu fakat iyi oldu diyebilirim. *F1 Manager*, ilerleyen yıllarda potansiyelini ortaya çıkararak FM gibi uzun soluklu bir seri olacaktır.

TÜR: Yarış / Menajerlik | **YAPIM / DAĞITIM:** Frontier Developments | **DİJİTAL İNDİRME:** 263₺ (Steam), 549₺ (PSN), 407₺ (XBL)



- Formula 1 takımı yönetme hissi
- Pilotların ve mekaniklerin orijinal sesleri
- Takımların güncel durumlarının korunması
- Pistlerin bire bir tasarımları
- Türkçe desteği olması güzel



- Kazalarda fizik motoru yetersiz
- Yapay zekâ acilen cilalanmalı
- Lastik konusuna da el atılması gerekiyor

7



Son Karar

F1 Manager 2022, yüksek potansiyel gösteren fakat hala eksikleri olan bir yapım. F1 tutkunlarının bağrına basacağı seri, gelecekte çok daha pürüzsüz devam oyunları ile hepimizi mutlu edecektir.





FORETALES

"Ben size demiştim" Chronicles

GÜLHİS CANPOLAT

Gördüğünüz her kart oyununun kartlarına aldanmayınız efendim. Gelin görün ki *Foretales* kartlarla oynanmasına rağmen bir "kart" oyunu değil. Hatta şöyle söyleyeyim, bir *Foretales* destesi basılı şekilde elinizde olsa tek başına bile oynayabilirsiniz.

…oha Foretales aslında Tarot! Ahem. Şey, açıklık getireceğim bu aydınlanmamaya. Hatta hemen getiriyorum: Olaylar (evet çünkü olaylar var), Volepain ve Leo'nun nüfuzlu bir leydinin evinden bir lir çalma işini üstlerine almasıyla başlıyor. İki hırsızımız eve girip liri çalıyorlar çalmasına ama bu lire dokunduğu anda gelecekte olacak korkunç olayların görüntüleri Volepain'in hafızasına hücum etmeye başlıyor. Ve bu korkunç olayların gerçekleşmesini, elbette ancak onları bilen birisi durdurabilir.

Abi bu evrenin enerjileri çok dandikmiş, almasa mıydık ya?

Bir kere içine girdiğiniz zaman oyun döngüsü gayet akıcı ama böyle çat çut fişek hızında kart oyunu oynayan bir insansanız ve *Foretales*'ten de o hızı beklerseniz olmaz. Çünkü özünde Foretales size bir hikâye anlatmaya çalışıyor.

Karakter kartlarınız, onların yetenekleri ve eşyaları sizin kontrol ettiğiniz kartlar. Gidebileceğiniz yerler, karşınıza çıkacak başka karakterler ve düşmanlar da oyun tarafından dağıtılıyor. Sizin amacınız da yeteneklerinizle bu lokasyonlardan bilgi, silah, yiyecek, ün gibi sonradan kullanılabilecek malzemeler çıkarmak ve hikâyede ilerlemek.

Bu noktada bir işi çözmek için alınabilecek birden fazla yol var. Karşınıza çıkacak düşmanları öldürebilirsiniz elbette ama onlara rüşvet ya da yiyecek de verebilirsiniz. İyi ya da kötü ün puanlarınızı harcayıp yanlarından sıvışabilir ya da onları korkutabilirsiniz ama bunun için elinizde bu kaynakları biriktirmeniz ama o kaynakları toplamak için de kart harcamanız lazım. Kısacası, oyun tarzınızı bir bölgeye girmeden önce kafanızda az buçuk kurmanız gerek.

Her şeyiiiğğğnn bedeli vağr…

Fakat açık konuşmak gerekirse ben birkaç bölümde baktım olmuyor, çıktım döndüm görev seçim ekranına, bir daha başladım. Hele bir de karakterler sürekli, "Yaptığın her şeyin hikâyeye bir etkisi var! O kadar çok adam öldürdün ama değer miydi?!" falan dediği için azıcık içim bunalmadı değil. Evet, çok kısa süre içinde Volepain ve Leo'nun yanına biraz daha diplomasi odaklı bir karakter daha ekleniyor. Fakat birincisi, sonuç itibariyle bu bir oyun; ikincisi, abi bana diyorsun ki bütün şehir yanacak kül olacak hepimiz bittik mahvolduk, sonra vay efendim iki tane adam öldürdün seni cani kalpsiz…Travis Willingham, bir sal beni abicim n'olursun ya. Ülkeyi kurtaralım mı kurtarmayalım mı, bir karar ver!

Foretales bize çoğunlukla keyifli bir oyun deneyimi sunuyor. Sanat tasarımı açısından başarılı; sadece kart çizimleri değil, masanın üstüne düşen ışıklandırma ve küçük efektler de çok güzel duruyor. Evet, bazı küçük görünen ama oynadıkça insana batmaya başlayan yönleri var. Örneğin bazı seslendirme satırları geçerken oyuna devam edememek ya da karakterlerin konuşmalarını tıklayarak geçmek zorunda olmamız. O noktada *Foretales*'in bir kart tokuşturma oyunu olmadığını, bir hikâye anlattığını kafanıza vura vura hatırlatıyor oyun.

Sonuç itibariyle bazı noktalarda patır kütür adam vursaydım başıma ne geleceğini görmek için biraz da oynar mıyım? Oynarım. Ama siz direkt öyle girişmeyin tabii.

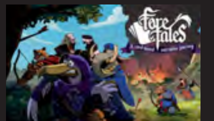


- Oyun mekaniklerini kapmak kolay, çeşitliliği de güzel
- Yeniden oynanabilirliği yüksek, birden fazla sonu var
- Sanat tasarımı ve müzikleri, hatta müzikleri Christophe Héral yapmış zaten

−

- Steam'de yere fiyatlandırma yapılmamış, doğal olarak Foretales gibi bir oyun için çok pahalı kaçıyor fiyatı
- Bazı küçük metin bugları var

7

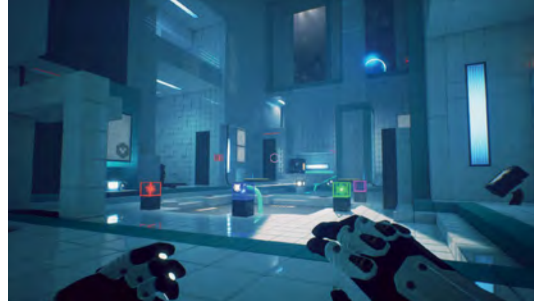


Son Karar

Fiyat etiketine bakmayaydım iyiydi…

YAPIM: Alkemi | **DAĞITIM:** Dear Villagers | **TÜR:** Kart Oyunu, Macera | **DİJİTAL İNDİRME:** 317₺ (Steam), 19$ (Switch)





« "Küp çekiştirmek ne kadar zor olabilir ki?" sorusunun cevabını bu odada bulacaksınız

Q.U.B.E. 10TH ANNIVERSARY

Küpleri çekiştirmek ne kadar zor olabilir ki?

ANTON SEMCHENKO

Çok. Çok zor olabilir. Bulmacayı yapana güvenmiyorsanız «Bu beni kandırıyor ya, yok işte bunun çözümü!» diyerek ALT+F4 çekebilirsiniz, o derece. Ama çekmeyin. Azıcık sakin olun, oyunu bir kenara bırakıp iki nefes alın, kısa bir yürüyüş yapın. Dönünce takıldığınız bulmacayı açın ve sakin kafa ile bir daha düşünün. Ne oldu? Çözemediniz dimi?! Yok abi bunun çözümü! Olamaz yani, o kutu oraya gitmiyor bir kere!!!

Ahem... Tamam sakinim. Dilerseniz olaya baştan başlayayım. İsminden de anlayabileceğiniz üzere burada yeni bir oyundan bahsetmiyoruz. *Q.U.B.E.* on yıl önce çıkmış birinci şahıs kamerasıyla oynanan bir bulmaca oyunu. Estetikleri ve türü nedeniyle çıktığı dönem Portal ile karşılaştırılsa da altında ezilmedi. Mekanikleri ve bulmacaları yeterince farklıydı.

Basit ama kolay değil

Her başarılı bulmaca oyunu gibi *Q.U.B.E.*'ün de mekanikleri oldukça basitti. Sabit duran renk renk küpleri manipüle ederek yolumuzu bulmaya çalışıyorduk. Mesela kırmızı küper yükselip alçalabiliyor, sarılar merdiven oluşturacak şekilde uzayıp kısalabiliyor, maviler zıplatıyor ve yeşiller sabit olmayan bir küp üretebiliyorlar. İlerledikçe farklı renklerde küplerle karşılaşıyorduk, en sonunda da küpleri uygun noktalara kendimiz yerleştirebiliyorduk.

Kulağa basit gelse de başarılı bölüm ve bulmaca tasarımı sayesinde epey zorlayıcı bölümleri vardı. Portal'a kıyasla tek eksiği hikâyeydi. Oyunda ne bir yazı ne de bir diyalog vardı. Ortamlar da aynı boyuttaki küplerden oluştuğu için çevresel hikâye anlatımından pek söz edemiyorduk. Oyunun sonundaki sinematikle amacımızı tahmin edebiliyorduk ama ortada net bir şey yoktu. Geliştirici ekip bu eksiği iki yıl sonra çıkardığı Director's Cut ile çözdü. Director's Cut ile hikâyenin yanı sıra birkaç yeni bölüm ve yeni bir müzik ekledi. Eklenen hikâye Portal seviyesinde değildi tabii. Ama bir bulmaca oyunu için gayet yeterliydi ve az da olsa olaya bir entrika katıyordu.

Peki neden incelemenin yarısını oyunun tarihçesini anlatarak geçirdim? Çünkü 10th Anniversary için geliştiriciler yukarıda bahsettiğim iki versiyonu almış, üzerine yeni bir bölüm eklemiş. Sonra da parlak, ışın takibini destekleyen, cafcaflı bir pakete koyup önümüze sunmuş.

Diyebilirsiniz ki "Oyunun %90'ı beyaz küplerden ibaret, ışın takibi olsa ne fark edecek?" Haklısınız, ilk ben de öyle dedim. Ama o parlaması, o yansıması... Anlayamazsınız! Hani *Control, Metro: Exodus* falan oynarken o kadar da etkilenmemiştim bu ışın takibi olayından. Ama burada çok az ayrıntı olduğundan olsa gerek, fazladan yansımalar cidden çok etkileyici oluyor.

Görsel olarak değişen tek şey ışın takibi değil üstelik. Toxic Games modelleri komple elden geçirmiş. Artık çevremiz plastik küplerden değil, daha çok ıslak betona benzeyen küplerden oluşuyor. Bu haliyle oyun çok daha canlı ve gerçekçi olmuş.

Aynı küpün parlağı yani?

Eğer *Q.U.B.E. Director's Cut*'ı daha önce oynamış ve bitirmişseniz buraya kadar anlattıklarım sizi heyecanlandırmamış olabilir. Sonuçta bir bulmaca oyununda önemli olan görsellik değil. Sırf ışın takip sistemi eklendi diye gidip yeni versiyonunu almazsınız. Ama merak etmeyin, geliştiriciler sizi de düşünmüş! Oyuna yeni eklenen Sector 8 diye bir bölüm var. Bir bölüm diyerek geçmeyin. Bir sürü çok zor bulmacası olan, neredeyse Metroidvania gibi ilerleyen kocaman bir bölüm bu. Oyunun kalanı sizi burası için hazırlayan bir eğitim bölümü dersem çok fazla abartmış olmam muhtemelen. Yazının başındaki isyanım da burası ile ilgiliydi zaten. Ana oyunu yaklaşık üç saatte bitirmeme karşın Sector 8'te şu ana kadar 6 saat harcamışım. Henüz çözemediğim bir iki bulmacası daha var üstelik. Yazı bitsin gidip çözeceğim kalanları. Valla bak! Oradan sessizce yargılamak kolay tabii, kolaysa gel sen çöz!!!

Oyy... Tamam geçti... Demem o ki daha önceden oynamış olun veya olmayın, eğer bulmaca oyunlarından hoşlanıyorsanız bu versiyonuna kesinlikle şans vermelisiniz. Hele bulmacanın zorunu severim diyenlerdenseniz sizi dokuz – on saat çıldırtacak eğlendirecek içerik var.

TÜR: Bulmaca | **YAPIM / DAĞITIM:** Toxic Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 30₺ (Steam), 129₺ (XBL), 19.99€ (Nintendo eShop)



- Güncellenen görseller
- Çok iyi bulmaca tasarımı
- Zor bulmacalar
- Yeni eklenen Sector 8 bölümü



- Hikâyesi daha iyi olabilirdi

8



Son Karar

Korkutucu ve ciddi bir ortamı komik bir yak Orijinal Q.U.B.E.'ü veya Director's Cut'ı beğenenler ve genel olarak birinci şahıs bulmaca oyunlarından hoşlananların kaçırmaması gereken bir yeniden yapım. laşımla sunmaları bile oyunu deneyimlemek için bir sebep.



BACK 4 BLOOD - EXPANSION 2: CHILDREN OF THE WORM

Solucanın doğurdukları ile salsa...

ONUR KAYA

Turtle Rock Studios, Tunnels of Terror eklentisiyle repertuvarımıza iki yeni oynanabilir karakter katmış, aralara opsiyonel "Hive" bölümleri ve bunlara özel düşen eşyalar da ekleyerek oyunun içeriğini renklendirmişti. Ağustos sonu gelen ikinci ücretli indirilebilir içeriğimizse pek çok kişinin istediği şeyi nihayet veriyor ve oyunun hikâyesini genişletiyor. *Children of the Worm*'da, Prophet(Kâhin, Peygamber) Dan isimli yeni oynanabilir karakterimiz, kendi takipçilerini salgını başlatan hastalığa tapanlardan kurtarabilmek adına Fort Hope'a gelip Temizlikçiler'den yardım istiyor. Bu çerçevede *Back 4 Blood*'ın beşinci parçasına kavuşmuş oluyoruz.

Altı görevden oluşan Act 5 içeriği, ana oyunun yaptığı hatayı yapmayıp hikâyesini vasat bir bölüm sonu dövüşüyle kapamaya kalkmıyor. Bir görevde hedefinize ulaşmanızı sağlayacak botun tadilatını yaparken, bir diğerinde hapishane hücrelerinden adam kaçırıyor, daha sonra kendinizi madenlerin kalbine patlayıcı dolu bir vagon götürürken buluyorsunuz. Nihayetinde oyunda yaptığımız şey akın akın gelen zombileri virüslü köfte etmek olsa da *Back 4 Blood*'ın ana oyunda da başardığı, "Görevin ritmini değiştirecek ufak tefek kurallar ekleme" olayını *Children of the Worm* de gayet iyi başarıyor.

Tabii oyunun akışını yenileyen tek şey görevlere spesifik amaçlar değil; yeni düşmanlarımız da bölümlere renk katan bir diğer faktör. Topluca "Cultists" olarak andığımız bu arkadaşlar, dört farklı tipte: sinsi sinsi fısıldayıp ok yayla sizi avlamaya çalışan Crone, kıllı olsa Wolverine'in amcaoğlu diyeceğimiz iri ve pençeli Slasher, adı üstünde çatılardan kelle almaya kasan Sniper ve üzerinize Pus Jar atarak zombileri size çeken Pusflinger. Pusflinger ve Crone çok bir tehdit arz etmese de Slasher dikkatli olmazsanız ne olduğunu anlamadan sizi indirebiliyor. Sniper'lar ise lazer nişangâh gördüğünüz anda çıktığınız yere geri koşmanıza sebep oluyor. Yani yeni düşman tipleri nokta atışı tasarlanmamış olsalar da oyunu tazelemek adına üzerlerine düşeni yapıyorlar.

Dan, Dan'a Kan Savaşı

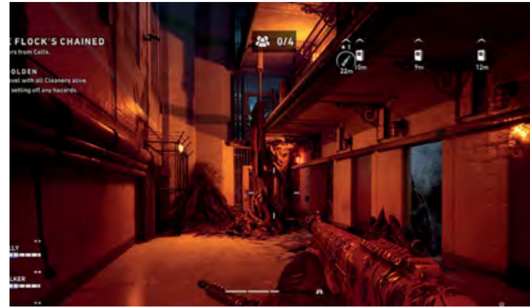
Yeni oynanabilir karakterimiz Dan, yeni alet edevatımız ve yeni kartlarımız da oyuncu repertuvarına katılan şeyler. Dan, takımda düşen bir kişi her kaldırıldığında çeşit çeşit bonustan bir tanesini rastgele tüm takıma bahşediyor. Bu herkesin sağlığını doldurmaktan etrafa duman bombaları sallamaya, yerlere para saçmaktan takıma fazladan bir can hakkı tanımaya, hatta hasar direncini artırmaya kadar giden ve karakterin ulvi kişiliğini mekaniklere yansıtan bir bonus oluyor. İrlanda aksanıyla konuşan "kıyamet peygamberi" Dan, renkli kişiliğiyle de önceki ek paketin konukları olan Sharice ve Heng'e kıyasla daha hoş bir karakter.

Crone'un yayı ve Slasher'ın pençeleri yeni gelen silahlarımız. Bu arkadaşları bulmak biraz zor olabiliyor, kendilerini bulmayı garantilemenin bir yolu (benim bildiğim kadarıyla) olmadığı için üzer-









lerine karakter kurmanın pek işlevli olmadığını düşünüyorum. Yoksa pençeler epey iyi hasar veriyor. Yeni aksesuarlarımızdan duman bombasını kullanma gereği hiç duymadım, Bait Jar da özel zombilerden birini Ridden sürüsünü yem etmek için kullanabileceğiniz, eğlencelik bir ekipman sadece. Son olarak Bear Trap(Ayı Kapanı) da koşa koşa beşer onar kelle aldığımız bir oyunda "ne alaka?" dedirten bir aksesuar oldu açıkçası.

Kart çekmek değil borazan öttürmek

Zaten ekipman tarafında *Children of the Worm*'ün esas getirisi yeni kartlar; bölüm içinde bulduğumuz Duffel Bag'leri güvenli odaya taşıyarak açtığımız *Children of the Worm* kartlarının bazıları absürt güçlü. Absürt güçlü olanlar genelde ekipman slotlarınızdan birine yerleşerek onu bloke eden ve aktif beceri gibi tuşa basarak kullandıklarınız. Örneğin Expire T-5 denen bir tanesi var; etrafınızdaki belli bir alandaki tüm zombilere belli bir süre boyunca zayıf nokta hasarı vuruyor. İçinde bu kartın da olduğu, zayıf nokta hasarını abartan bir deste yaratırsanız oyunun saç baş yolduran en üst zorluğu No Hope'u güle oynaya bitirebiliyorsunuz. Yaptım, oradan biliyorum.

Bu arada *Children of the Worm*'u oynamak (ve de başarımlarını açmak) için illa paketi satın almak zorunda değilsiniz; takımınızdan biri pakete sahipse oyununa sizi davet edebiliyor. *Tunnels of Terror*'de de böyleydi bu ancak ToT içeriğine ana oyunun bölümleri içinden erişildiği için eşleşme yoluyla bulduğunuz bir takımdan bir kişi size DLC'nin kapılarını aralayabiliyordu. Sadece DLC'ye özel kartları açamıyordunuz. *Children of the Worm* başlı başına bir Act getirdiği için, DLC içeriğini eşleşme sisteminden oyun ararken seçemiyorsunuz. Dolayısıyla ille de bir tanıdıktan otlanmanız gerekiyor.

Uzun lafın kısası, *Children of the Worm* hiç de fena bir paket değil. Fiyat/performans olarak da buralarda bir yerlerde incelediğim bir başka eklenti olan *Pathogen Expansion*'dan çok daha iyi. İçeriğini tüketmek 2 saat civarı bir zaman alıyor ve bu 85 TL karşılığında az bir içerik gibi gelebilir kulağa. Bu yüzden de paketi tek başına almanızı önermiyorum zira *Tunnels of Terror* ve *Children of the Worm*'e ek olarak Aralık civarında gelmesi beklenen üçüncü pakete de erişim sağlayan *B4B Annual Pass*, %50 indirimle yine 85 TL'ye düşüyor. Bu şekilde edinirseniz paket başı 30 TL bile ödememiş oluyorsunuz ve B4B'ı seviyorsanız, fiyat iyi. B4B'a sonra dönmek için ara vermiş değilseniz veya oyunu tekrar tekrar oynamayacaksanız pek tavsiye edemiyorum.

TÜR: FPS | **YAPIM:** Turtle Rock Studios | **DAĞITIM:** Warner Bros Games
DİJİTAL İNDİRME: 60₺ (Steam), 85₺ (Annual Pass); 144₺ (PSN, XBL), 379₺ (Annual Pass) | **YAŞ SINIR:** 18+



- Görevler güzel tasarlanmış
- Yeni oynanabilir karakterimiz Dan öncekilerden farklı hissettiriyor
- Yeni kartlar oyunu güç fantezisine çevirmek isteyenler için biçilmiş kaftan

—

- Yeni ekipmanlar biraz eh
- Yeni hikâye biraz meh
- Son bölüm biraz fazla kısa

7



Son Karar

İndirimle kapılacak, Back 4 Blood pastasından önünüze bir dilim daha koyan tatlı bir paket.





Bazen şu oyunda bir mağaraya girmeden önce neyle karşılaşacağımı bilebilsem diyorum.



Bari oyunda ekonomi düzgün olsaydı ya...



SLIME RANCHER 2

Her yer yapış yapış...

SABRİ ERKAN SABANCI

Slime Rancher'ın ilk oyunu benim için ilginç bir deneyim olmuştu. Bu söyleyeceğim yıllardır looter-shooter incelemelerini okuduğunuz birinden geldiğinden tuhaf olabilir belki ama oyunlardaki mikro yönetim mantığını, "min-max" kafalarını pek seven biri değilim. Yıllar boyu *Destiny* oynadım, *Borderlands* oynadım, *The Division* oynadım, onlar kadar olmasa da *Diablo* bile oynadım ama hepsini oynama şeklim "Sayılar artıyor mu?" şeklinde lootu takmaktı. Ama *Slime Rancher*'da onu yapamadım işte… Söz konusu olan şirin yeni slime'lar bulmak, onlardan para kazanmak ve Tarr'lardan korumak olunca bir anda bakış açım değişti her şeye. Beni manyak etti bu yapışkan, şirin şeyler.



Aynısının… Daha güzeli?

Slime Rancher'ı biliyorsanız, ikinci oyunu da pek anlatmama gerek yok dürüst olmam gerekirse, en azından şimdilik. Ama bilmeyenler için özet geçeyim, oynanış döngüsü ilk oyunda da olduğu gibi şöyle: Slime'lar topluyorsunuz, uygun yemeklerle besliyorsunuz, para kazanıyorsunuz, bu işleri daha verimli yapmak için yükseltmeler alıyorsunuz, gerekli malzemeler için de dünyayı keşfediyorsunuz. Ve evet, tabii ki hâlâ her Slime'ın "plort"unun (teknik olarak dışkıları, evet) ekonomisi var. Monomi Park ekibi zaten bozuk olmayan bir şeyi düzeltmeye çalışmak yerine üstüne yeni Slime'lar, yeni ekipmanlar, yeni bir dünya ve takip edenler için de şimdilik yarım da olsa yeni bir hikâye eklemiş.

Ama fark ettiyseniz de hep "şimdilik" kelimesini kullanıyorum, çünkü oyun "Erken Erişim" olarak çıktı. 18 ay ya da daha uzun bir süreliğine erken erişimde





kalacak bir oyun ve ister istemez, özellikle oyun ilk bakışta "Slime Rancher 2 demek için bir sebep var mıydı?" dedirten bir şekilde çıkınca birazcık şüphe uyandırmıyor değil. Ama geliştirici ekip "Daha önce *Slime Rancher*'da olmayan mekanikler" ekleyeceklerinin sözünü verdiğinden kesin bir yargıya şimdiden varmak da biraz ayıp olur.

İlk oyundan daha iyi yaptıkları şeylerden bahsetmek gerekirse, direkt aklımda beliren şey Erken Erişim halinde bile *Slime Rancher 2*'nin orijinal oyuna nazaran daha "oturaklı" hissettirmesi. Oyunun arayüzünden oynanışına kadar her şeyi ilk oyuna nazaran daha tok ve yerli yerinde. Her şey daha erişilebilir, daha açık ve tatmin edici hissettiriyor. Hâlâ eksik hissettiren şeyler var (Minimap KESİNLİKLE şart) ama bunların da tek tek ekleneceğinden de eminim.

Geliştirmeler de bir o kadar aynı ama daha anlamlı hissettiriyor. Oyuna yeni eklenen Radiant Ore, Jellyfish Stone, Deep Brine gibi yeni kaynakları sadece sahip olduğunuz ekipmanlarınızı geliştirmek, haritaya yerleştirebileceğiniz yeni ekipmanlar ya da dekorasyonlar yapmak için kullanabiliyorsunuz. Özellikle ekipmanları geliştirmek oyundaki verimliliğinizi ve devamlılığınızı arttırmak için çok önemli ve sadece "plort alıp satmak" yerine dünyayı keşfedip bu kaynakları bulmak, o geliştirmeleri daha tatmin edici kılıyor.

Fakat *Slime Rancher 2*'nin varlığının olması gerektiğini bana kabul ettiren en büyük şey oyunun dünyasının nasıl genişlediği ve Monomi Park'ın bunu nasıl kurduğu olsa gerek. Rainbow Island'ın başlangıç bölgesinden tutun, şimdilik iki taneyle kısıtlı olan iki ayrı adasının tasarımları gerçekten harika. Görsel olarak zaten seviye atlamış bir oyun ancak haritaların her köşesinde kısayollarından gizli bölgelere, hikâyeyi detaylandıran kayıtlardan başka yerlerde göremeyeceğiniz Slime'lara kadar bir sürü şey var ve insan adaların her noktasını didik didik etmek istiyor. Ama şimdilik hem minimapsizlik hem de kullanışı pek de fazla olmayan harita biraz hevesi kursakta bırakıyor.

Zengin kalkışı yapmasaydınız...

Dürüst olayım, *Slime Rancher 2* hakkında daha fazla da söyleyebileceğim bir şey yok. Erken Erişim oyunlar hakkında şu an ne söylesem, 3 ay sonra elimde kalır ve bu incelemenin pek de bir manası olmaz. Daha detaylı bir şekilde, umarım ki bundan 18 ay sonra tam halini konuşmayı ben de istiyorum, çünkü Slime Rancher beni tuhaf bir şekilde bulmuş ve bulduğundan beridir de anlamsız bir derecede övüp durduğum bir oyun. Fakat Monomi Park şimdilik bize pek bir şey sunmadığından elimden bir şey gelmiyor. Yoksa sizlere oturup yarım saat Slime'ları Tarr adındaki virüslü Slime'lardan kurtardığımı, yeni bir Slime türü bulup çiftliğe dönerken saçma sapan bir şekilde ölüp kaybettiğimi ve daha bir sürü *Slime Rancher 2* anımı anlatabilirim. En iyisi siz gidip kendiniz deneyin, Game Pass'te de var zaten. Elinize yapışm-.. Yok yapışabilir. Slime'lar bunlar, malum...

TÜR: Aksiyon-Macera/Simülasyon | **YAPIM:** Monomi Park | **DAĞITIM:** Monomi Park
DİJİTAL İNDİRME: 195₺ (Steam, XBL, Game Pass Konsol ve PC'ye dahil) | **YAŞ SINIRI:** 7



- Görselliği göz alıcı
- Rainbow Island keşfetmesi ve gezmesi eğlenceli bir konum
- İlk oyuna nazaran her şey daha doyurucu
- Bağımlı eden oynanış döngüsü hala tatmin edici
- Yeni Slime'lar aşırı şirin, özellikle Cotton Slime

- Erken erişimden gelen bazı eksiklikler var
- Şimdilik "çok fazla" ilk oyunu anımsatıyor



Son Karar

Slime Rancher 2, günün sonunda hala aynı Slime Rancher. Hala eğlenceli, hala şirin, hala renkli ve hala bağımlısı yapıyor. Erken erişimde olduğundan "Gerek var mıydı?" sorusunu şimdilik bir kenara koyup, umarım 18 ay sonra "1.0" versiyonunda bur soruyu sormamayı diliyorum.



Xenoblade Chronicles 3

Bu dünyayı dostluğun gücü kurtaracak!

EREN ERYÜREKLİ



Ne düşünüyorum biliyor musunuz? "Benim 150 küsur saatim boşa gitti a dostlar!" Ama hemen bunun üstüne de diyorum ki: "Ama ne 150 küsur saatti be!" Tabii bunu der demez ilk düşünce 38 yaşındaki beynimin yorgun kıvrımları arasında yok olup gidiyor. Sonuçta aslında 15 bilemedin 20 yaşındaki gençler için yapılmış benzerlerini ölümüne tükettiğim bir Japon RYO'sunu daha oynayıp bitirdim. Bol bol anime klişesine bulanıp dünyayı yine kurtardım, nice dostlar edinip düşmanlarımı tuzla buz ettim. Ama yine de bu 150 küsur saati kayıp olarak görmüyorum öyle mi? Harbiden de öyle. Çünkü karşımdaki oyun onca tükettiğim benzeri hikâyelerin ötesinde bir şeyler de sunabilmeyi başarmıştı bana… Lafı fazla uzatmadan yılın JRYO'su *Xenoblade Chronicles 3*'ü anlatacağım sizlere. Çayınızı kahvenizi alıp keyfinize bakın, yolumuz uzun zira.

Her şey çok büyük

İlk iki Xeno oyunu (ve Ömer oynarken bolca izlediğim XCX) hep hayranlıkla hatırladığım ve oynarken eğlendiğim yapımlardı. Falsoları bazen fazla göze batsa da sağlam hikâyeleri ve göz alıcı dünyalarıyla bunları maskelemeyi gayet güzel başarmışlardı. İşte o maskelere yeni oyunda hemen hiç gerek kalmamış çünkü parçalar bu sefer o kadar güzel birbirine eklemlenip o kadar keyifli bir deneyim sunmuş ki daha ilk 2-3 saatimde bile tattığım heyecan dalgasını tarif etmem mümkün değil. Xeno oyunlarında oyuncuyu ilk çarpan öğe devasa ve abstrakt dünyasıdır. Coğrafi şekiller sanki akıl almaz boyutlarda bir canlının kalıntılarıymışçasına ufku yararak manzaranın çok ötelerinde belirsiz şekillerle desteklenerek bir devasalık hissi oluşturur. Bu hisse en yakın verebileceğim örnek *Elden Ring*'in mekanları ama onda bile buradaki oyuncuyu hem hayranlık hem dehşet içerisinde bırakan his yoktur. İlk açık araziye çıktığımda düşünebildiğim tek şey "Off gene sağlam yürüyeceğiz galiba" oldu ve yanılmadım bunda. Yürü yürü bitmeyen geniş açık alanlar, dağlar, ormanlar hepsi üstüne üstüne gelip oyuncuyu ezen bir atmosfer yaratıyor. Ama bu atmosfer boğucu değil de yer yer huzur verici, yer yer gözlerinizi alamadığınız manzaralarla zenginleşen doyurucu bir atmosfer daha çok. Aionios denilen bu dünyanın ilk iki oyundaki dünyalarla biraz bağlantılı olsa da direkt buradan başlayıp oynayabilirsiniz ve öyküsü de zaten kendi içinde başlayıp bitiyor. Bu sefer çok daha karanlık ve sert bir ana konsept seçilmiş. Ölümüne savaşan ve aslında neden savaştığı da tam belli olmayan iki büyük fraksiyonumuz var. Keves ilk Xenoblade oyunundaki halkların oluşturduğu işin daha mekanik yönünde gelişmiş ve siyah rengi kullanan bir topluluk. Agnus ise beyaz rengin kostümlerinde hâkim olduğu bu evrenin büyüsü diyebileceği Ether kullanımında ustalaşmış askerlerden oluşuyor ve ikinci Xenoblade oyunundaki Alrest dünyasının halklarından oluşuyor. Bu iki dünyanın varlığı halihazırda bu askerlerin çok da umurunda (ve bilgisinde) değil. Onların yegâne derdi üst sınıf olan Konsüller tarafından 10 yıl olarak belirlenmiş ömürlerini savaşarak geçirip Flame Clock denilen sayaçları doldurmak ve bağlı bulundukları kolonileri ayakta tutmak. Bu korkunç kader elbette allanıp pullanarak onlara şanlı bir şeymiş gibi sunuluyor ve her asker de 10 yıllık vadesini doldurup törenlerle tuzla buz olacağı seremoniyi yaşamının birincil gayesi gibi belliyor. Bu vurucu dış kabuk daha baştan oyuncuyu çarparken içeriye girdikçe ve bu askerlerin yaşamlarına, dertlerine ortak oldukça onları bekleyen trajik sonun ağırlığı sizin omuzlarınıza da yüklenmeye başlıyor. Zaten bu noktada sonradan ana karakterlerimiz olacak olan 3 Keves ve 3 de Agnus askeriyle olan münasebetimiz başlıyor. Bizim odağımızda Keves tarafından Noah ve Agnus tarafından Mio olsa da Eunie, Taion, Lanz ve Sena da ayrı ayrı harika yazılmış karakterler. Normalde Japonca seslendirmeyle oynayacağım oyunu bu sefer fragmanlardan görüp beğendiğim İngilizce dublajla açtım ki bu



KOLONİLERLE İLİŞKİLER

Ana yazıda da bahsettiğim üzere oyunda Keves ve Agnus birlikleri çeşitli kolonilere bölünmüş durumda ve her koloninin bir Komutanı bir de onun üstünde duran Konsül'ü var. Bizler dünyada dolaştıkça türlü çeşitli kolonilere rastlıyoruz ve bunların komutanları da oldukça renkli karakterler genel olarak. Kimisi dediğim dedik bir öğretmen edasıyla ortalarda dolaşırken kimisi de gayet arkadaş canlısı enerjik tiplerden oluşan bu kahramanlar doğru şartları yerine getirirseniz size katılıyorlar ve kullanabileceğiniz yeni bir sınıf aktive oluyor. Yanınızda ne kadar uzun süre savaşırlarsa diğer karakterler de zamanla bu sınıfı öğrenerek o role bürünmeye hak kazanıyor. Oyun ilerledikçe bu kolonilerin kendi alt yardım görevleri açılıyor ve neyse ki çoğunluğu güzel yazılıp kurgulandığı için yapması sıkıcı değil bu yan görevleri. Görevler haricinde eşya siparişlerini de ilgili kişilere ulaştırdıkça koloni puanları kazanıyoruz ve bu puanlar ekstra güçler olarak geri dönüyorlar bize. Daha hızlı koşma, yüzme, daha uzun yemek etkisi ve Nopon tüccarlarda indirimler gibi sürüyle bonus alabiliyorsunuz hatta bazı Komutanların görevleri oyuncuya yeni hareket alanları da açıyor ki oyundaki bazı bölgelere bu hareketler olmadan ulaşamıyorsunuz. Dolayısıyla kolonileri özgürleştirmek ve dertlerini çözmek oyundaki ikinci en önemli uğraşınız desem abartmış olmam.





kesinlikle doğru bir kararmış. Zira özellikle Eunie'nin fena halde bozuk ağzından çıkanları ve kalın İrlanda aksanını kaçırmış olacaktım. Zaten oyunun ilk dikkat çeken yanlarından birisi de diyalog yazımı. Elbette aralarda bolca cheesy ya da anime klişesi laflara denk geliyoruz ancak yazımın genel doğallığı ve akıcılığı durağan ara sahnelerin bile kolayca akmasını sağlamış. İş aksiyonlu ara sahnelere geldiğindeyse üffff yani, yok böyle detaylar cidden. Hani baya baya bir Hollywood filminden fırlamış gibi duran sağlam aksiyonlar, kalabalık savaş sahneleri ve tek planda akan nefis düellolar karşılıyor bizi. Normalde Japon RYO'larında bu tarz sahneleri görmeye alışığız, özellikle de Final Fantasy serisinden ama orada daha çok CGI ara sahneler olarak karşımıza çıkan bu kısımlar burada oyun içi grafiklerle canlandırılmış ve Switch'te halen hayat olduğunu gösteriyorlar. Ha, şunu da belirtmek gerekir ki oyunun genel grafik seviyesi teknolojinin gerisinde kalmış artık. Her ne kadar bu açığını muazzam sanat tasarımıyla kapatıyor olsa da özellikle dünyada gezerken çamur gibi kaplamaya, basit modellemelere ve frame rate düşüşlerine bolca rastlayacaksınız. Savaşlarda ekranın karman çorman hale gelişi ve karakterleri seçmekte zorlanacağınız anlar da olacak ama inanın bu limitasyonları yine de elimizde görsel olarak harika duran bir oyun olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Tabii Nintendo'nun bu seriyi PC'ye getirmesi halinde yaşayabileceğimiz görsel şöleni hayal etmek de canımızı bir tık sıkıyor bu noktada. Buna karşılık oyunun müzikleri cidden can alıcı. Hiç adetim olmadığı üzere sırf müzikleri daha iyi dinlemek için efekt ve diyalogları kıstığım nadir oyunlardan oldu *Xenoblade Chronicles 3* ve ne bir alanın müziğinde sıkıldım ne de ara sahnelerde çalan enfes müziklerde kendini tekrar hissine kapıldım. Hele hele her Konsül üyesi savaşında çalan efsane şarkıyı döndür döndür dinlediğimi gizlemeyeceğim. Hani nasıl olmuşsa olmuş, ilk iki oyunu da aşan akılda kalıcı, epik ve baymayan müziklere imza atmayı başarmış ekip. Sırf bu bile başlı başına takdire şayan bir durum ve bu yılın müzikle ilgili ödüllerini silip süpürürse şaşırmayın diyeyim şimdiden.



Sınıfını seç, taktiğini belirle.

Demin savaşlar dedik detayına girmedik ama *Xenoblade Chronicles 3* uzun zamandır gördüğüm oyuncuyu en serbest

AİONİOS'TA HAYATTA KALMA REHBERİ

- Karşınıza çıkan canavarlar normal, shiny, elite ve unique şeklinde 4'e ayrılıyor. Shiny daha iyi loot, elite daha çok xp ve unique'ler hem bunların hepsi hem de özel bir yetenek demek Soulhacker'ı aldıysanız.
- Eğer Soulhacker sınıfını açmadan nadir bir yaratığı kestiyseniz sorun yok, haritadan ışınlanabileceğiniz mezar taşıyla etkileşime geçerek onunla yeniden savaşabilirsiniz.
- Oyun bu sefer, dağ tepe dolaştırırken bizi türlü çeşitli mağaralar da sokuyor, oralardaki bulmacaları çözebilirseniz ödüller güzel.
- Silver Nopon coinler ile sınıfların seviyesini arttırabiliyorsunuz, ben çok geç keşfettim siz kaçırmayın.
- Her gittiğiniz kolonide muhakkak kantin yemeğini yiyin, grubun aşçısı Manana yeni bir tarif öğrenecek her seferinde.
- Bir kolonide yeterince dostluk puanı kazanırsanız oranın kahraman sınıfını yükselten yeni bir görev açılıyor, oyun sonunda güçlenmeye ihtiyacınız olacak.
- Bazı klasların saldırı taktiği cancellama üzerine kurulu hareketleri. Becerebilirseniz hatırı sayılır bonus hasar verebilirsiniz.
- Grubunuzda en az 3 kişi diriltme becerisine sahip olsun, bol bol ölümler olacak çünkü.
- Sıkıştığınızda Ouroboros formuna bürünmek savaşların seyrini bir anda değiştirebilir.
- Kendi seviyenizden yüksek düşmanlarla savaşırken grupta üç sağlıkçı iki defans ve bir atak ağırlıklı karakter olursa şansınız yükselir.
- Oyun bitiminde kazandığımın seviyeleri azaltıp daha güçlü yaratıklarla daha çok xp için savaşabileceğimiz bir sistem açılıyor, onu zekice kullanarak hızlıca sınıflara seviye atlatabilirsiniz.
- İşe yarayan aksesuar ve eşyaları favori yapmayı unutmayın.
- Son olarak yemek yemeden sokağa çıkmayın 😊

bırakan ve kendi stratejisini kurmasına izin veren oyun olabilir arkadaşlar. Şöyle ki, oyunda pek çok sınıf var ve bunların bağlı olduğu üç ana kategorimiz mevcut. Defans, atak ve iyileştirme şeklindeki bu üç ana dala bağlı 26 ayrı sınıf ve bunların hepsinin kendine özgü hareketleri, artıları ve eksileri mevcut. Bu 26 sınıfın kimisi gizli, kimini hikâye ilerledikçe otomatik açıyoruz ve iki tanesi de oyun bitince açılıyor. Elbette bu sınıflar açıldığı anda tüm ekip elemanları onu otomatikman kullanamıyor ve bazısı bir sınıfa daha yatkınken diğerinin öğrenme eğrisi daha yavaş işliyor. Örneğin Lanz daha defansif bir arkadaş olduğundan bir NPC'yle gelen yeni defansif yeteneği daha hızlı kaparken Noah daha saldırı tabanlı sınıflara yatkın. Ki bu bahsettiğim NPC karakterler ya da kahramanlardan bir tanesini de yanınıza alabiliyorsunuz dövüşlerde. Hele hele oyunun ilerilerinde açılan bir Soulhacker sınıfı var ki onu ayrıca anlattım buralardaki kutulardan birinde, kesinlikle okuyun derim çünkü ileri seviye veya oyun sonu bosslarını kesebilmek için Soulhacker'ın esnekliğine ihtiyacınız olacak. Oyunun bu özgür tavrı oynarken sürekli taktik değiştirip sıkılmamanızı ve devamlı yeni şeyler denemenizi destekler bir yapıda. Zira tek bir ekip buildi her durumda mükemmel çalışmıyor ve sürekli değişen grup yapısı yani yeni şartlara adapte olabilmek oyunda başarının da anahtarı oluyor. Zaten XC 3'ün ana fikirlerinden birisi de bu adaptasyon mevzusu. Esas karakterlerimizin birdenbire başlarına gelen olay ve akabinde birer Ouroboros'a dönüşmeleri, anlık verdikleri kararların oyunun geri kalanındaki yollarını belirlemesi ve kazandıkları yeni güçleri kullanım şekilleri hem dünyayla

SOULHACKER SINIFI KILAVUZU

Oyunun 5. bölümünde karşılaşacağımız Triton isimli koloni komutanı aynı zamanda oyun boyunca bize çektiren Konsüllerden de biri ama onların yolundan uzun süre önce ayrılıp kendi yolunu çizmiş eksantrik bir abimiz. Ondan öğrendiğimiz Soulhacker sınıfının kendine özel yetenekleri ya da özel hareketleri yok, onun yerine bunları dünyada karşılaştığımız özel düşmanlardan topluyoruz. Yani bu dediğim mevzu sizi haritada dört döndürecek, en küçük tepe, dere, kenar, köşe neresi varsa araştırtacak kadar meşakkatli bir iş. Öte yandan ne kadar çok yetenek toplarsanız karakteriniz o derece güçlenip esnek bir hale gelecek ki bazı seviyesi yüksek hayvanların özel hareketleri inanılmaz güçlü. Zaten oyun sonu über bosslarına sıra geldiğinde Soulhacker'ın devasa stratejik derinliğine kapılıp gideceksiniz çünkü bu sayede tamamen kendi karakter buildlerinizi yapabiliyor oluyorsunuz ve bu imkân değme RYO'da bulunmayan bayağı derin bir sistem demek.

hem de kendi aralarında kurdukları bağlarla gelişiyor. Ve yapımın en büyük meziyetlerinden birisi de bu gelişim hissini mekaniksel olarak da oyuna yansıtabilmesi. Başlangıçta her iki taraftan bir kişinin kullanabildiği Ouroboros formu (Evangelion'daki robotları anımsatan bio-mekanik bir varlık) zamanla diğer karakterin özelliklerine göre de farklılaşıyor ve yeni yeteneklerle donanıyor. Yetmiyor, yetenek ağacı açılıyor falan cidden kafayı kırmışlar diyorsunuz. Hatta benim gibi aralarda aşırı seviye atlayıp (çünkü farming yapmanın köpeğiyiz) güçlenirseniz oyunun sonlarına doğru olan kapışmaları rahatlıkla geçebilirsiniz. Xeno'nun ilk iki oyuna göre en büyük artısı savaşlarda 6 (hatta konuk karakterle 7) kişinin aynın anda savaşıyor oluşu ve bunlar arasında gerçek zamanlı olarak geçiş yapabilmek. Eskilerinde tek karakteri yönetebildiğimizi düşünürsek yapımcıların sistemin limitlerini bir hayli zorladığını anlayabiliriz. Tabii tüm bu karakterler, düşmanlar aynı anda birbirine dalınca ortam biraz karışıyor fakat o an yönettiğiniz karaktere odaklanmanız yeterli zira yapay zekâ gayet iyi idare ediyor diğerlerini. Eski Xeno'lara kıyasla savaşlarda biraz daha aktifiz bu sefer. Normal vuruşlar her zamanki gibi otomatik yapılırken cooldown'lı özel hareketleri biz kendimiz seçip yapıyoruz ve doğru zamanda tuşlara bastığımızda bunları cancellayarak birbirine bağlama şansımız var. Bu da bir combo'ya yol açıp chain hareket barlarını dolduruyor ve bu zincirleri de doğru yaparsak karakterin ultimate hareket barı doluyor. Hatta bu esnada Uroboros formuna geçersek onunla da yapabildiğimiz ayrı bir hareketler silsilesi ve ayrı Ultimate'ler var. Hatta ve hatta bir de grup chain attack denen bir bar doluyor bu esnada ve onu açtığımızda tüm gruba komutlar vererek danaya girer gibi düşmana dalıyoruz. Ki bu grup atakları sırasında da Ouroboros eşi olan karakterlerin ikisini de etkili kullanabilirsek onların özel saldırısını da yapabilir oluyoruz ki bu saldırılarda 22 milyon hasarlara kadar çıkabilen limitsiz bir gücü açığa çıkartıyoruz. Zaten oyun sonu über bosslarını bu devasa ataklar olmadan kesemiyoruz. Görebileceğiniz gibi XC3 iç içe geçmiş kompleks sistemlerin birleşimiyle gelişimin anasını ağlatıyor.

OUROBOROS NEDİR?

Kendi kuyruğunu yiyen bir yılan olarak sembolize edilen Uroboros ya da oyundaki Ouroboros oldukça kadim bir anlatıdır ve hemen her mitte bir benzerine rastlamak mümkündür. Bu yılan kendini yiyerek hem sonsuz bir değişimi dönüşümü, bizi çevreleyen kozmosun devr-i daimini hem de sabitliği, onunla gelen dengeyi ve kısır döngüyü temsil eder. Değişimin kendisinin değişmezliği paradoksunu anlatır ve yaşamın tekrarlardan oluştuğunu ifade eder. Oyundaki 6 karakterimiz de Ouroboros güçlerine kavuşmadan evvel bir kısır döngüde biteviye savaşıp durmaktadırlar ama güçlerini kazandıktan sonra bu sefer değişim için savaşmaya başlarlar. Amaçları var olan döngüyü kırmaktır ve yılan hem kendi kuyruğunu yemeye devam edecek hem de kıvrılıp başka bir forma bürünecektir.



Hani akla gelmeyecek kombinasyonlar deneyerek tanrısal güçte karakterler yaratabilirsiniz oyunda ve bu muazzam bir his.

Ah şu anime klişeleri de olmasa…

Bütün Xenoblade oyunları gelişim, sınırlarını aşma ve ortada yazılı bir kader söz konusuysa ona karşı çıkma üzerinedir. Noah ve ekibi de vücutlarına dövmeler şeklinde kazınmış 10 yıllık kaderlerine isyan ediyorlar (etmek zorunda kalıyorlar daha doğrusu) bir noktada. Bu yolda girdikleri mücadele her ne kadar bolca anime klişelerine, yardımlaşma, dostluk gibi artık zilyon kere zilyon kez işlenmiş temalara bel bağlasa da merkezi bir tema var ki o oldukça ilgimi çekti ve oyunu JRYO'lar içerisinde farklı bir noktaya taşımayı başardı bence. Hani Teoman'ın Kardelen şarkısı vardır, nakaratı da güzeldir ama daha başlarında bir yerlerde "Dün de yok yarın da yok, sonsuz bir şimdi içinde, o an, nefessiz kaldım" sözleri geçer. İşte XC3'ün ana derdi o "sonsuz şimdi" kavramına karşı durmak. Peki sonsuz şimdi nedir? Sabitliktir, dogmalarla köhneleşmiş bir sistemdir, çoktan yollarınızı ayırmış olmanız gereken ama böyle sürüp gitmesi işinize gelen bir ilişkidir, konfor alanıdır, nefesini tutup beklemektir. Biz insanlar ya kolayımıza geldiği için ya da sabit olanın verdiği sahte güven duygusuyla çoğunlukla yeniliğe ve değişime kapalı hayatlar süreriz, şimdiyi ve hatta geçmişin nostaljisini geleceğin bilinmezliğine yeğleriz. Bu arada bahsettiğim istikrar kavramı değil aksine sabitlik, değişim korkusundan kaynaklı olan elindekini obsesif bir şekilde koruma iç güdüsü. Oyun boyunca bu iç güdüyle donanmış, çeşitli travmalara sahip karakterler de karşımıza çıkıyor ve bu "sonsuz şimdi"'nin aslında ruha ve insanın doğasına ne denli zarar verebilecek bir olgu olduğunu deneyimliyoruz. O yüzden







ne kadar klişelerle, animelerden tanıdık (ama sulandırılmamış) sahnelerle dolu olursa olsun oyunun gidişatı sizi sıkmıyor. Zira yapımcıların yola çıktığı en temel fikir güzel ve bu güzelliğe oyuncuyu ortak etmeyi de iyi beceriyorlar. Hal böyle olunca da karşımıza istediği kadar düşman çıksın, istediği kadar farming yaptırsın koymuyor çünkü tutkulu bir şekilde finali görmek istiyorsunuz. Zaten tempo da bence güzel ayarlanmış. Hikâyeden sıkıldığımda dünyayı keşfettim (ki bu keşif işi de cidden emeğinize değen ödüllere sahip), ondan sıkıldım farm yaptım, ondan sıkıldım diğer Kolonilere yardım ettim falan; oyunda yapılabilecek aktiviteler bu anlamda çeşitli. İlginç şekilde balık tutma yok oyunda, halbuki balık tutmadığın JRYO mu olurmuş yani? :D Olsun ama, keşfedebileceğimiz alanların büyüklüğü düşünüldüğünde balık işi biraz yorucu olurdu sanki. İşte öyle aktı geçti dostlar 150 saat ve oyun bittiğinde ben epeydir bir oyundan almadığım hazzı almış olarak ve oyun boyunca bir aile gibi hissettiğim dostlarıma son kez bakarak bu muhteşem ve düşündürücü yolculuğu tamamladım. Ve tek bir anından bile pişman değilim.

Huşu, hayranlık, hezeyan, hoşnutluk

Eyyyy Nintendo! Sen vakti zamanında şu Monolith Soft'a çöktüğün için aşırı şanslısın dostum ve bu harika seriyi PC'ye getirmediğin için de bir o kadar kabahatlisin. Keşke herkes bu harika deneyime ortak olabilse, bu macerada ve akışta Noah, Mio ve Taion gibi her biri özene bezene yazılmış karakterlere eşlik edip dertlerine ortak olsa… Ama bu oyunu oynayamasanız bile insanlığın "sonsuz şimdi"ye karşı olan ezeli mücadelesi hakkında vaktiniz olursa bir fikir egzersizi yapın derim. Sizi neler alıkoyuyor, hayatınızda neleri değiştirmek istiyorsunuz veya neler sizi pranga altında tutuyor? Bu soruların her zaman kolay yanıtları olmasa da hissettiğiniz sıkışmışlık hissini tanımlayabilirseniz ona karşı bir duruş da geliştirebilirsiniz zaman içinde. İşte diğer tüm artılarının ötesinde bana bunları düşündürttüğü ve sizlerle paylaşma şansı verdiği için *Xenoblade Chronicles 3*'e müteşekkirim. Keşke her oyun bize bu kadar fazla şey sunabilse. Ah Nintendo ah, alacağın olsun e mi! :D

TÜR: JRYO/Aksiyon | **YAPIM:** Monolith Soft | **DAĞITIM:** Nintendo
DİJİTAL İNDİRME: 60 (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 12

+

- Her şey aşırı büyük ve bu harika bir his veriyor
- Efsaneler efsanesi müzikler
- Daha da coşmuş sanat tasarımı
- Bu sefer bölüm dizaynları da çok iyi
- Her sınıfla oynaması ve karma ekip yapmak çok eğlenceli
- Soulhacker sınıfı tam bir dipsiz kuyu
- Sıradan olmayan gerçekçi karakterler ve anlamlı bir öykü
- Gayet iyi yazılmış diyaloglar ve altında kalmayan seslendirmeler (Eunie'nin muhabbetine doyum olmaz)
- Takibi keyifli olan yan görevler
- Düşman çeşitliliği gayet iyi
- Muazzam kotarılmış ara sahneler
- Oyundaki mekaniklerin haddi hesabı yok
- Harita bu kez daha kullanışlı
- Kendini tekrar etmeye başladığında hemen farklı bir tarz oynanışa dönme serbestliği
- Savaş esnasında karakterler arasında geçiş yapabilmek (eskilerinde büyük eksiklikti)

−

- Kimi otomatik diyaloglar çok tekrar ediyor
- Bazı menü tasarımları daha iyi olabilirdi
- Savaşlarda ortalık fazlaca karışabiliyor
- Monsterpedia halen yok
- Bu kadar çok eşyanın olduğu bir oyuna göre eşya düzenleme sistemi zayıf
- Kötü adamlar biraz fazla karikatür kalmış birkaçı hariç
- Bazı getir götür görevleri hafif sıkabiliyor

9,5



Son Karar

XC 3 öncüllerinin falsosu olan neresi varsa onları yamayıp bu sefer daha olgun bir hikâye ve karanlık atmosferiyle uçsuz bucaksız bir dünyaya salıyor oyuncuları. Bu unutulmaz macera kaçmaz.







FALLOUT 76: THE PITT

Kıyamet sonrasındaki yılgın aşkım...

ONUR KAYA

Her kayda değer içerik güncellemesinde olduğu gibi bu içerik güncellemesinde de *Fallout 76*'ya şöyle bir dönüp baktım ve gördüklerime beslediğim hisler arada kıl kaptığım şeyler olsa da genel olarak olumlu. F76 ekibi ile yaptığımız röportajlardan birinde oyunun haritasına ek yapmayı istediklerinden bahsetmişlerdi. Bu işin sonu da dönmüş dolaşmış, Expeditions sistemine ve *The Pitt*'e gelmiş görünüşe bakılırsa.

İlk defa *Fallout 3*'ün The Pitt isimli eklenti paketinde karşımıza çıkan The Pitt (Pittsburg'dan kısaltma), hatırlıyor olabileceğiniz üzere Appalachia'nın rengârenk ve nispeten yaşanılabilir atmosferine kıyasla çok daha iç karartıcı bir bölge. Bizim buradan haberdar olmamız ise F76'nın ana hikâyesinde izlerini takip ettiğimiz ve vebada yok olduklarını öğrendiğimiz Responders fraksiyonunun dirilişiyle oluyor. Yeni jenerasyon Responders, ilginç bir şekilde bodrumunda Enclave karargâhı da bulunan Whitespring Refuge'ü kendine mesken bellemiş. Bu arkadaşlarla tanışıp kaynaşıyor ve her gün yenilenen kısacık görevlerini yaparak kullandıkları Vertibird'ün bataryalarını dolduruyoruz. Akabinde de Expeditions görevlerinden istediğimiz bir tanesini yapmaya hak kazanıyoruz.

Eğer oyunun ömrü vefa ederse post apokaliptik Fallout evrenin başka köşelerine de bizi ulaştıracağını düşündüğüm bir sistem Expeditions görevleri. "Bir diğer günlük görev tipi olan Daily Ops'tan farkı ne?" derseniz öncelikle daha uzun ve daha el emeği görevler olduklarını söylemeliyim. Henüz sadece iki görevimiz var: Union Dues ve From Ashes to Fire. Her ikisi de The Pitt'te geçiyor ve yine Daily Ops görevlerinden farklı olarak kendi ufak hikâyelerini ve diyaloglarını barındırıyorlar. Ayrıca görevin rastgele değişen elementleri düşmanların özellikleri değil, onu tamamlamak için önünüze koyulan amaçlar. Görevlerin genel akışları ve sizi haritanın hangi parçasına hangi sırayla götürdükleri değişmiyor ancak buralardaki amacınız bazen tutsak işçileri kurtarmak, bazen sabotaj yapmak, bazen de bir bölgeyi güvenlik altına almak olabiliyor. Daily Ops'taki gibi düşmanların ve özelliklerinin rastgele değişmesi gibi durum da söz konusu değil. Trog'lar ve Fanatic'ler ile kapışıyoruz her gidişte.

Günlük kısıtlı Fallout 76 rutininize (zira belli bir miktar oynadıktan sonra oyun "Bugün git, yarın gel" demeye devam ediyor hâlâ) yapacak anlamlı bir aktivite eklemesi The Pitt güncellemesinin güzel yanı. Sinir bozan yanı ise oyuna bir para birimi daha eklemesi. Bakın sayıyorum, Atomic Shop'tan bir şeyler almak için kullandığınız ve gerçek parayla aldığınız Atoms biiiiir! Sezonda ilerlemek için Challenge yaparak topladığınız Score ikiiiii! Silahları Legendary yapmak için kullandığınız Legendary Module ve Legendary Core üüüç ve döööörtt! Legendary Module almak için kullandığınız Legendary Scrip beeeeş! Kimi özel imalat planlarını edinmek için kullandığınız Gold Bullion altııı! Kullanmadığınız cephaneleri vererek kazandığınız, karşılığında başka cephane aldığınız Ammo Points yediiii!

Daha saysam gidiyor arkadaşlar ama bakın ben bile, oyunlarda gömecek şey bulduğunda yardırmaya bayılan bir insan olarak kalanını listelemeye üşendim. O kadar incik boncuk şeyler çünkü. Ancak Bethesda, oyunu deli gibi oynayan oyuncular eldeki birikimlerle yeni gün-









cellemenin getirdiği silah ve zırhları ilk günden almasın diye her içerik güncellemesinde yeni bir oyun için para birimi eklemekten bıkmıyor. Bu sefer ne eklemişler? Stamp! Yani posta pulu! Hani bir de bu sefer o kadar cimrilik yapmışlar ki inanamazsınız! Tüm yan görevleriyle beraber 3 yıldızlı pekiyi alarak bitirdiğiniz bir The Pitt ziyaretinden 8 ila 10 pul kazanıyorsunuz. Yeni eklenen imalat planlarından en ucuzu, en dandiği ise 80 pul? Alabileceğiniz tüm pul planlarının toplam değeri 4000 pul!? Resmen insanı delirtmeye uğraşıyorlar adamlar yahu!

Hani yiğidi öldür hakkını yeme, günlük tek bir Expedition görevi başlatma hakkımız olsa bile başkalarınınkilere istediğimiz kadar katılabiliyoruz. Yani aslında günlük pul kazancımız 8-10 ile sınırlı olmak zorunda değil. Ancak bunu verimli yapabilmek için bir gruba ihtiyacımız var çünkü Public bir oyun oturumuna girdiğinizde kimin ne zaman Expedition başlatacağını kestirmek kesinlikle mümkün değil ve Expedition'a spesifik bir oyuncu arama sistemi de elbette ki entegre edilmemiş. Neden? Oyunun müdavimleri kısa sürede her şeyi satın alamasın diye. Ben asosyal halimle yıllar sonra tekrar kavuştuğum Auto Axe'i modifiye etmek için neden günlerce kasım kasım kasılıyorum ya?

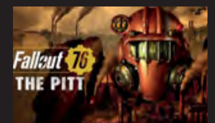
Fallout 76'nın son durumu epey güzel aslında. Wastelanders'dan bu yana gelen güncellemelerle hayat kalitesini arttıran pek çok değişiklik yapıldı. Öldürdüğünüz tüm düşmanların düşürdüklerini tek tuşla toplayabilmek, tek tuşla farklı bir karakter konfigürasyonuna geçebilmek, eşyaların üzerlerindeki Legendary özellikleri baştan kasabilmek, Power Armor'ların da artık Legendary özelliklere sahip olabilmesi, Legendary Perk'ler, envanter sistemine farklı kategoriler ve sıralama eklenmiş olması, günlük Gold ve Scrip kazanım sınırının iki katına çıkması gibi şeyler oyunu eski haline kıyasla ciddi anlamda ferahlatıp oyun sonu içeriğini anlamlandırmış. Hatalar da oyun her ne kadar hâlâ iyi cilalı yapım haline gelmemiş ve asla gelmeyecek olsa da epey azalmış. Lakin hâlâ aylar sonra gelen bit kadar içeriği sakız gibi uzatmak için ucuz hamlelere başvurmaları ciddi sinir bozucu. Şu oyuna doğru dürüst bir bütçe ve daha büyük bir ekip verilse, halihazırda (DVO cahili halimle) kimi açılardan epey eşsiz bulduğum bir yere evrilmiş olan oyun tecrübesi bulutlara taşınabilirdi ama heyhat… ◎



- **Günlük rutine kaliteli bir ekleme yapıyor**
- **Bizi nihayet Appalachia'nın dışına çıkarıyor**

—

- **İçerik güncellemelerinin bu kadar yavaş gelmesi üzücü**
- **Yeteri kadar ıvır zıvır toplamıyormuşuz gibi bir de posta pulu toplamak nedir ya**



TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Bethesda Game Studios | **DAĞITIM:** Bethesda Softworks
DİJİTAL İNDİRME: 350₺ (Steam, XBL), Game Pass'e dahil



FINAL FANTASY XIV: ENDWALKER – PATCH 6.2: BURIED MEMORY

Ben kahramanlığı bırakıp çiftçilik yapmaya karar verdim…

CAN ARABACI

Endwalker'ın hayatlarımıza teşrif edişinin neredeyse sene-i devriyesini yapacakken geçtiğimiz ay itibariyle 6.2 numaralı "Buried Memory" yaması geldi. Hoş da geldi. Hani isim verim rencide etmek istemiyorum ama "alemin kralıyım" diye uzun yıllar takılan bazı DVO'ların ek pakette getiremediği kadar bolluk içeren, dolu dolu bir yama olmuş yine. (Ya kusura bakmayın, kıyaslama yapmak istemiyorum ama tutamadım kendimi…)

Newfound Adventure'da en son Vtra'ın kayıp kız kardeşini aramak için karanlığa boğulmuş bir dünyaya adım atmaya hazırlanırken bırakmıştık hikâyemizi. Buried Memory'nin ana hikâyesi de tam olarak oradan devralıyor mevzuyu ve çok kısa sürede kendimizi Void'in yuttuğu bu dünyada boyumuzu aşan bir mücadelenin içinde buluyoruz. Sürprizlerini bozmak istemediğimden biraz ketumca bahsedeceğim ama bu sırada beklenmedik, yeni bir müttefik de kazanıyoruz kendimize -ki çok çiğ kalabilecek bir bağlantıyı gayet nüanslı ve başarılı bir şekilde yedirebildikleri için senaryo ekibinin elini sıkmak ve "Ya siz bu işi ne güzel beceriyorsunuz" diye tebrik etmek istiyorum. Özetle, birkaç saat içerisinde tüketeceğiniz senaryo yine çok heyecanlı, çok ilginç yerlere doğru gidiyor. Yeni bir zindan ve Trial'ı falan da cabası zaten. Alıştığımız Final Fantasy XIV kalitesi buram buram devam ediyor.

Ana senaryo dışında bir de yan senaryolar var tabii. Gerçi "yan" demek de içime sinmiyor bir yandan, her ne kadar mevzular doğrudan bağlantılı olmasa da serinin külliyatı içerisinde bir hayli mühim. Pandæmonium raid serisinin devamı olan Abyssos'tan bahsediyorum oynayanların tahmin edeceği üzere. Asphodelos'taki durumları düzeltmiş olsak da Pandæmonium'un derinliklerinde hâlâ bir şeyler ters gitmekte ve Abyssos tarafında da neyin ters gittiğini çözmeye çalıştığımız bir senaryoyu takip ediyoruz. Bir yandan adını anmaya doyamadığımız Lahabrea'yla bizzat tanışmamız da cabası. Buradaki yeni boss'lar oldukça keyifli. İlk gördüğümüzde muhtelif içeceklerimizi ekrana püskürtme garantili steroid basmış Proto-Carbuncle ve müzik listelerimizi esir alan yeni favorimiz "Scream" Abyssos'un özellikle öne çıkan iki yıldızı bence.

Bunlar dışında da tonla başka içerik var. Tataru'nun butiğini geliştirmek için atıldığı yan görev dizisi, daha fazla Heavensward zindanının Trust sistemine eklenmesi, Containment Bay S1T7'nin Unreal zorluk seviyesi falan derken… Efendim? Island Sanctuary'yi mi unuttum? Yok canım, nasıl unutayım. Her gün girip bitkilerimi sulayıp, hayvanlarımı besliyorum yahu. Merak etmeyin, Island Sanctuary şu anda Final Fantasy XIV topluluğunun yeni gözdesi olduğundan ona asıl sahne ışıklarını bahşetmeyi uygun gördüm tabii ki de. Hadi gelin, neymiş bakalım…

Adalarda ışıksızım... Yetiş ya Hydaelyn!

Daha önce de demiştim, Final Fantasy XIV'ün gayet güzel bir "housing" sistemi var aslında. İster şahsi ister klana özel dairelerinizi farklı farklı şehirlerden alıp içini istediğiniz gibi donatabiliyorsunuz. Hatta böyle çok şekil ev tasarımları yapıp mahallede sükse falan bile yapabilir, komşularınızın ilgisini üzerinize çekebilirsiniz. Bu zaten tıkır tıkır işliyor, arada yeni bölgeleri konutlandırmaya açıyorlar hatta, herkes kapış kapış arsa kapmak için mücadele ediyor falan. Hah, o yetmiyormuş gibi "Buried Memory" itibariyle artık kendimize ait bir adamız da var. Amiral Ana'mız Merlwyb "Ya biz şu adadan korsanları falan kovduk ama boş kaldı orası, iyisi mi bizim Warrior of Light'a verelim orayı da çekip çevirsin" deyince biz de



6.25 Yamasında neler gelecek?

Direkt 6.2'ye yetişmeyen ama kısa süre sonra oyuna eklenecek bir de ara yamamız var. Lafı uzatmadan hemen "Neler geliyor?" kısmına geçiyorum:

Variant ve Criterion Zindanları: Bu iki yeni tür zindan birbiriyle bağlantılı aslında. Variant zindanlar, daha casual dostu ve NPC'lerle birlikte girebileceğiniz, yaptığınız seçimlere göre yolunuzun değişebileceği ve içerideyken sınıf bile değiştirebildiğiniz yeni bir zindan türü. İlk örneği "The Sil'dihn Subterrane" bu yamayla birlikte oyuna eklenecek. Bunun bir de çok daha zor olan "Criterion" versiyonu var. Bunda NPC'leri kullanmak mümkün değil ve yine standart tank/healer/2 dps dizilimi gerekecek. Aynı zamanda belli bir "dirilme" limiti olacak; tutup da sürekli ölürseniz bitirmek imkansızlaşacak yani. Bu da "Another Sil'dihn Subterrane" zindanıyla birlikte geliyor ve zorluğu sizi yine de kesmezse bir de Savage versiyonu olacak.

Somehow Further Hildibrand Adventures: Inspector Hildibrand görev serisinin yeni halkası yine muhtemelen absürtlüğün sınırlarını zorlayacak.

Manderville Weapons: "Banane ya Hildibrand'dan?!" mı dediniz? Bir daha düşünün. Bu ek paketin şekilli ve parlak silahlarına giden yol doğrudan Hildibrand serisinden geçiyor çünkü.

Omicron Tribal Quests: Ultima Thule'a geri dönüyoruz. Hayır, Chi'nin peşinde koşmak için değil, bu sefer Tribal Quest'lere atılmak için.





geri çevirmiyoruz haliyle. Koskoca Merlwyb bize ada tahsis etmiş, kabul etmemek ne haddimize zaten?! Neyse efendim, Moraby Drydocks üzerinden ulaşabildiğimiz bu ada… aslında kendi içinde bir mini-oyun gibi. Stardew Valley'i bildiniz mi? Ya da Square Enix'in bu aralar kendini yırtarcasına her yeni duyurduğu oyuna "Çiftçilik de olsun ama, lütfen oyuna tarla da ekleyin!!!" şartı koyduğundan haberdarsınızdır belki. Hah, onun Final Fantasy XIV şubesi Island Sanctuary işte.

Biz adaya vardığımızda ortam nispeten boş, yeşillikler içinde bir cennet adeta. Etrafta koşuşturan minik mammet'ler size güzel ve basit bir bilgilendirme yapıyor. Sonra minnoş bir kabin yapıyorsunuz ve kazmanızı, küreğinizi elinize alıp uzun ipi de belinize bağladığınız gibi adayı keşfe çıkıp dere tepe gitmeye başlıyorsunuz. Siz bir şeyleri toplayıp inşa ettikçe de adanızın seviyesi gıdım gıdım artıyor. Biraz seviye atladıktan sonra yeni alanlar açılıyor, yeni binalar dikmeye başlıyorsunuz. Bu binalarla topladığınız malzemeleri kâh satışa koyuyor, kâh yeni şeyler üretiyorsunuz. Çiftçilik yapıyor, ektiklerinizi biçiyorsunuz; vahşi doğadan topladığınız hayvanlardan hammadde toplayıp karınlarını doyuruyorsunuz… Derken böyle böyle adanızın adım adım gelişimini takip ederken "Aa, Duty Roulette falan yapmayı unuttum!" derken buluyorsunuz kendinizi. Yani ben adayı açtıktan sonra çok uzun bir süre başka bir şey yapmadım sanırım oyunda. Varsa yoksa gidip maden toplayayım, ot yolayım oldu oyun benim için bir süre. Adanın toplamda 10 seviyesi var ve sizi yormayan, dingin bir tempo tutturmayı başarmış FFXIV takımı. Adanın içindeki her şey kendi döngüsünde kullanıldığından istemezseniz bulaşmak zorunda da değilsiniz. Kaybedeceğiniz şey mini petler, mountlar, saç stilleri falan olur en fazla. Tamamen kozmetik yani. Ha, oldu da maksimum seviyeye eriştiniz… Ondan sonra ne olacak? Önümüzdeki yamalarda Island Sanctuary'ye güncellemeler gelmeye devam edecek, bu işin sadece başlangıç kısmı yani.

Final Fantasy XIV, bir büyük yamadan daha alnının akıyla çıkmış anlayacağınız. Şimdi ufukta yine bir sürü irili ufaklı eklenti yapacak 6.25 yaması var. O gelene kadar ben biraz daha maden çıkartacağım izninizle. Quartz stoğum azalmış…

TÜR: Devasa Online Oyun | **YAPIM:** Square Enix Business Division 5 | **DAĞITIM:** Square Enix
DİJİTAL İNDİRME: 152₺ (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 16



- Hikâye tam gaz devam...
- Mekanlar, müzikler yine on numara.
- Island Sanctuary çok fena bağımlılık yapıyor.
Yeni zırh setleri çok şekil.

−

- Island Sanctuary'de 10. seviyeye gelmek kısa sürüyor.



Son Karar

Endwalker'ın 6.2 yamasına hızlı giren Square Enix yakaladığı bu ivmeyi sonraki yamalarda gösterebilecek mi bakalım? Ya, kimi kandırıyoruz. Tabii ki gösterecekler ve biz de ayıla bayıla oynayacağız yine...



Return to Monkey Island

Yazan: M. İhsan Tatari

Gerçeğe dönüşen bir rüya

Herkesin favori bir oyunu vardır. Yıllar içinde hepimiz pek çok oyun oynuyor, pek çok oyun bitiriyoruz. Yeni yeni evrenlerle, birbirinden ilginç karakterlerle tanışıyor ve unutulmaz maceralar yaşıyoruz. Ama birisi gelip de favori oyununuz hangisi diye sorduğunda (seçim yapmak bazen çok zor olsa da) kalbinizden ve aklınızdan geçen, hepsinden çok daha özel bir isim oluyor illaki. İşte benim için o isim kesinlikle *Monkey Island*…

Serinin tüm oyunlarını kaç kere bitirdim, inanın ben de bilmiyorum sevgili Oyungezerler. Ama şurası kesin ki her seferinde denizlerdeki korsanlar kadar şendim ve her espriye sanki ilk defa duyuyormuşum gibi güldüm. İşte bu yüzden Ron Gilbert ve Dave Grossman geçtiğimiz aylarda sürpriz bir şekilde yeni bir *Monkey Island* oyunu geliştirdiklerini duyurduğunda buna hem çok şaşırdım hem de acayip derecede heyecanlandım! Dile kolay, en son 2009'da yeni bir maceraya atılmıştık Guybrush ve arkadaşlarıyla. O da rahmetli Telltale sayesinde… Serinin asıl yaratıcıları olan Gilbert ve Grossman ise 30 yıldan daha uzun bir süredir uzaktı bu evrenden. Üstelik ortada kapatılmamış bir hesap, çözülmemiş bir gizem de vardı. Evet evet, *Monkey Island 2*'nin insanı maymuna çeviren o tuhaf sonundan bahsediyorum elbette.

Peki bunca yıl sonra *Monkey Island*'ın o büyük sırrını öğrenebilecek miydik? O tuhaf karnavalda neler döndüğünü nihayet keşfedebilecek miydik? LeChuck da bizi görecek miydi? İşte tüm bunların ve çok daha

Writer's Cut

Eğer ana menüden oyunun ayarlar bölümüne girerseniz Text & Language kısmının altında "Previously On" ve "Writer's Cut" adlı iki seçenek göreceksiniz. Bunlardan birincisi önceden kaydettiğiniz, üstünden belli bir zaman geçmiş oyununuzu tekrar yüklediğinizde Guybrush'ın o noktaya kadar yaşanan olayları özetlemesini sağlıyor. Asıl leziz olansa ikincisi, Writer's Cut. Bu özelliği açtığınızda oyundaki diyalogların sayısı hatırı sayılır bir biçimde artmakla kalmıyor, aynı zamanda oyundaki birkaç karakterle farklı yerlerde karşılaşıp onlarla farklı konularda sohbet edebiliyorsunuz. Daha fazla diyaloğa ama daha yavaş bir oynanışa itirazınız yoksa Writer's Cut özelliğini aktifleştirmenizi öneririm.



Önceki oyunları oynamak şart mı?

Hem evet hem de hayır. *Return To Monkey Island* eski oyunlarda yaşananları hatırlatma ve de öğretme konusunda hayli titiz bir iş çıkarıyor. Hem ana menüdeki hatıra defteri hem de Guybrush'ın oyun içinde kurduğu diyaloglar kimin kim, neyin ne olduğunu anlatmakta epey başarılı. AMA… eğer hikâyeden daha fazla keyif almak istiyorsanız serinin önceki yapımlarında yaşananları bilmeniz şart. Hatta *Escape* hariç tüm Monkey Island'ları en az bir kere bitirmek isteyebilirsiniz. Neden istemeyesiniz ki zaten? Gelmiş geçmiş en iyi macera oyunu serilerinin birinden kendinizi mahrum etmeyin bence :)



Hatıra defteri aracılığıyla eski maceraları şıp diye hatırlamak mümkün

fazlasının cevabı nihayet parmaklarımızın ucunda…

I'm Guybrush Threepwood. Mighty pirate!™

Guybrush ve LeChuck'ın son kapışmasının üstünden yıllar geçmiştir. Kahramanımız bu süre zarfında boşluğa düşmüş, Monkey Island'ın o meşhur sırrını hiçbir zaman öğrenememiş olmaktan ötürü büyük bir üzüntü duymaya başlamıştır. Böylece bir gün her şeyin başladığı yere, Melee Island'a geri döner ve kendisine yeni bir mürettebat toplamak için kolları sıvar. Fakat ortada küçücük, önemsiz, mini minnacık bir sorun vardır: Guybrush her zamanki gibi beş parasızdır. Böylece Üç Korsan Lideri'yle konuşmak için soluğu Scumm Bar'da alır. Ama işler hiç de beklediği gibi gitmez. Üç Korsan Lideri'nin yerini Guybrush'tan zerre haz etmeyen, burnu havada üç yeni yetme korsan almıştır. Dahası LeChuck da adadadır ve Monkey Island'ın sırrını keşfetmek için o da mürettebat toplamaktadır! Bu da yetmezmiş gibi Stan "pazarlamayla alakalı bazı suçlardan ötürü" hapse girmiştir. Yani gemi satın alabileceğimiz bir yer kalmamıştır adada. Guybrush'ın ne yapıp edip Monkey Island'a giden bir gemi bulması ve büyük sırrı LeChuck'tan önce ele geçirmesi gerekmektedir. Ama nasıl? Nasıl?

Eh… İtiraf etmeliyim ki Melee Island'a geri dönmek, adanın o tanıdık manzarasını uzaktan görmek ve *Monkey Island*'ın unutulmaz açılış müziğini tekrar duymak beni acayip duygulandırdı. Gözlem noktasında 30 sene önceki o ihtiyarla konuşmak, adanın tanıdık sokaklarında ve meydanlarında dolaşmak ve eski dostlarla karşılaşmak da öyle… Oyunun feci nostaljik bir yanı var ve sürekli size önceki maceraları hatırlatıp duruyor. Macera boyunca Voodoo Lady, Stan ve Murray gibi pek çok tanıdık yüz de eşlik ediyor sizlere. Bu açıdan çok özlediğiniz, eski bir dosta tekrar kavuşma hissi yaratıyor RTMI insanda.

Ama oyun sırtını sadece nostaljiye dayamıyor tabii. Adanın yerleşimi aynı olsa da aradan geçen zamanın etkilerini hissediyorsunuz. Değişen mekânlar, farklı yüzler, yeni dükkânlar, eskiyip dökülen binalar… Tabii bunun yanı sıra keşfedilecek yeni adalar, aşılması gereken yeni bulmacalar ve amacımıza ulaşmak için bir şekilde kandırılması gereken yeni karakterler de var.

Maymun Adası Tarihçesi

The Secret of Monkey Island (1990)

Her şeyi başlatan oyun. Genç bir delikanlı olan Guybrush Threepwood, bir korsan olabilmek için Karayiplerin ortasında Melee adasına ayak basar. Kendini korsanlara kanıtlamak için üç çetin imtihandan geçmesi gerekmektedir. Bu esnada adanın güzeller güzeli valisi Elaine ile tanışır ve ona âşık olur. Hayalet korsan LeChuck'ın Elaine'i kaçırıp Monkey Island'a götürünce kahramanımız kendisini hiç beklemediği bir serüvenin ortasında bulur. 2010'da Remastered sürümü piyasaya sürüldü.

Monkey Island 2: LeChuck's Revenge (1991)

Guybrush tüm zamanların gelmiş geçmiş en büyük hazinesi olarak bilinen Big Whoop'un peşine düşer. Ama macerası sırasında istemeden de olsa LeChuck'ın yeniden diriltilmesine sebep olur ve en büyük düşmanı bir zombi korsan olarak hayata geri döner. Guybrush'ın tek umudu Big Whoop'a ondan önce ulaşmaktır. Bu aynı zamanda Disney'den ayrılan Ron Gilbert'ın son Monkey Island oyunudur. 2011'de Remastered sürümü tekrar piyasaya sürüldü.



The Curse of Monkey Island (1997)

İkinci oyundan birkaç yıl sonra, LeChuck'ın "tuzağından" kaçan Guybrush denizde sürüklenirken kendisini Elaine ile LeChuck arasında yaşanan bir savaşın ortasında bulur. Kahramanımız en büyük düşmanını bir şekilde alt etmeyi başarır ve Elaine'e evlenme teklif eder. Ama bunu yaparken LeChuck'ın hazinesinden aşırdığı lanetli bir yüzüğü kullanma gafletine düşer. Elaine altın bir heykele dönüşür. Onu kurtarmak da tabii ki Guybrush'a düşer. Başka bir ekibin ellerinden çıkan Curse, buna rağmen serinin en sevilen oyunlarından biri olmayı başarmıştır.

Escape from Monkey Island (2000)

Balayından dönen Guybrush ve Elaine, Melee Adası'na vardıklarında resmi olarak ölü kabul edildiklerini, tüm mal varlıklarının satıldığını ve Elaine'in valiliğinin sona erdiğini öğrenirler. Charles L. Charles adındaki bir adam yeni vali olma yolunda emin adımlarla ilerlemektedir. Dahası, adanın bütün düzeni de bozulmuş, bir tuhaf olmuştur. Dahası, Guybrush işlemediği bir banka soygunu yüzünden başka bir adada hapse atılır. Bilmedikleri şeyse tüm bunların arkasında gizemli bir kötü adamın olduğudur. Seri bu oyunla ilk kez 3D'ye geçiş yapmıştır. Ama hem kontrolleri hem de senaryosu epey sorunlu olduğundan serinin en az satan oyunu olmuş ve Monkey Island serisinin süresiz olarak rafa kaldırılmasına yol açmıştır.

Tales of Monkey Island (2009)

2004 yılında, LucasArts bundan böyle macera oyunu yapmayacağını açıklayıp Full Throttle 2 ve Sam & Max: Freelance Police gibi projelerin hepsini süresiz olarak iptal edince stüdyo çalışanlarının bir kısmı istifa edip Telltale Games'i kurmuştu. Amaçları bu tür oyunlar yapmaya devam etmekti elbette. Ekibe Dave Grossman'ın da katılmasıyla yeni bir Monkey Island fikri kafalarda dolaşmaya başladı. 4 yıl sonra da Ron Gilbert'ın danışmanlığı eşliğinde 5 bölümlük, muzip mi muzip, eğlenceli mi eğlenceli bir seri çıkardılar ortaya ve Monkey Island'ın hâlâ ölmediğini tüm dünyaya kanıtlamış oldular.



You STILL fight like cow!

RTMI'nin oynanışı klasik point-and-click oyunlarıyla aynı. Etrafta dolaşıp insanlarla konuşuyor, sağdan soldan topladığınız nesneleri ya birbirleriyle birleştiriyor ya da gerekli yerlerde kullanıyor ve karşımıza çıkan envai çeşit bulmacayı saksıyı çalıştırarak çözmeye çalışıyoruz. Tabii işin içinde Guybrush olunca arada bol bol zevzeklik edip şapşal şapşal laflar ediyor ve bol miktarda kahkaha atıyoruz.

Oyunun bir kolay, bir de zor modu bulunuyor. Kolay modda daha az, daha dolambaçsız bulmacalar çıkıyor karşınıza. Zor modu seçtiğiniz takdirde de bulmacaların çözümü hem zorlaşıyor hem de işin içine ekstra adımlar giriyor. Mesela Voodoo Lady'den bir şey istediniz diyelim. Kolayda oynarken büyücü rehberimiz bunu size hemen temin ederken, zorda oynarkense büyüyü yapabilmek için sizden belirli bir bileşeni bulmanızı istiyor. Hatta sözlü bulmacaların cevapları bile değişebiliyor.

Bunun yanı sıra oyunda bir de İpucu Rehberi (Hint Book) var. Sıkıştığınız zaman kendisine başvurabiliyorsunuz. Cevabı hiçbir zaman direkt olarak vermese de ne yapmanız gerektiğine dair faydalı yönlendirmelerde bulunuyor. Kitabı kullanmak başarımlarınızı olumsuz yönde etkilemiyor da ayrıca.

Son olarak bir de hem yeni hem de eski oyunlarda yaşananlara dair sorular içeren bir Trivia Book var. Scumm Bar'da bulduğumuz bu kitap önce karşımıza boş olarak çıkıyor. Ama sağda solda bulduğumuz küçük soru kartlarını toplayarak yeni sorular edinebiliyor, sonra da bunlara cevap vermeye çalışıyoruz. Toplamda tam 100 soru var. Ama bunları yanıtlamak oyunun sonuna herhangi bir şekilde etki etmiyor. Sadece bir başarım kazanıyorsunuz. Yapmak zorunda değilsiniz yani.

Oynanışla ilgili beni üzen tek şey Insult Sword Fighting benzeri bir kılıç düellosu sisteminin oyunda yer almaması oldu. Serinin alameti farikalarından biri olmuştu hâlbuki bu dövüşler.

Look behind you! A three headed monkey!

RTMI'ın en çok merak edilen yanı Ron Gilbert'ın önceki oyunlara karşı nasıl bir yaklaşım izleyeceği ve hikâyeye ikinci oyunun sonundan devam edip etmeyeceğiydi. Çünkü Gilbert, *Monkey Island 2*'den sonra yapılan oyunların hiçbirinde bizzat



Murray?




Brrr Muda'ya hoş geldiniz!



« Voodoo Lady olmadan olur mu hiç? Olmaz!

yer almamış, hatta bu yapımların kendi evrenine ait olmadığını söylemişti. Yani *Curse*, *Escape* ve *Tales of Monkey Island* oyunlarında yaşananları kabul etmiyordu.

Ama Gilbert ve Grossman ikilisi bence bunun üstesinden ustalıkla gelmişler. RTMI sahiden de ikinci oyunun bittiği yerden, o malum sahneden başlıyor. Hatta çocuk Guybrush ve Chucky'yle birkaç keyifli dakika bile geçiriyoruz. Ancak çok geçmeden bunu bambaşka, şaşırtıcı bir yere bağlamayı başarmış yapımcılar. Üstelik bunu öyle incelikli bir şekilde halletmişler ki kendilerine şapka çıkarmadan edemiyorsunuz. Dahası sadece *Monkey Island 2*'nin sonunu konuya bağlamakla kalmamış, şimdiye dek çıkan tüm *Monkey Island* oyunlarını yaşandı kabul etmişler.

Hatta oyunun hemen başında, ana menüde bir hatıra defteri bile var. Bu defterin sayfalarını karıştırdığımızda eski oyunlara dair fotoğraflar ve eşyalarla karşılaşıyoruz. Guybrush da hem bunlarla ilgili açıklamalarda bulunuyor hem de bize eski oyunların konularını hatırlatıyor. Bir tek *Escape From Monkey Island*'ın senaryosundaki aşırı saçmalıkları biraz es geçmişler (mesela Herman Toothrot) ama neredeyse herkes o oyunu hiç yaşanmamış gibi kabul ettiği için bu çok da büyük bir sorun olmuyor. Ron Gilbert'ın eski demeçlerini bir kenara bırakıp tüm oyunları külliyattan sayması bence çok saygılı ve yerinde bir davranış olmuş. Böylece ne o oyunların üstünde emek verenlere haksızlık edilmiş ne de o maceraları da sevenlerin gönlü kırılmış.

Yo ho, ho! A pirate's life for me!

RTMI'ın en çok eleştirilen yanı yeni grafikleri hiç şüphesiz. Oyunun ilk fragmanı yayınlandığından beri pek çok insan Guybrush'ın yeni görünümünü hiç beğenmediğini, oyunun piksel grafiklerle yapılması gerektiğini savunup durdu. Hatta bir Twitter geleneği olarak Ron Gilbert'a "Yanlış biliyorsun, araştırmanı öneririm" diyenler bile çıktı. Belki siz de sevmeyenlerdensinizdir. Ama Eser Güven üstadımın da dediği gibi, şimdiye dek çıkan bütün *Monkey Island* oyunları hep farklı grafik stilleri kullandılar. O yüzden bunu serinin bir özelliği olarak düşünmenin faydası olabilir. Bir de şöyle bir gerçek var tabii, ilk 10-15 dakikadan sonra grafikleri fark etmiyorsunuz bile. Gözünüz hemencecik alışıveriyor. Dahası bütün karakterler oyunu oynarken fragmanlarda olduğundan çok çok daha iyi görünüyor.

Zaten Guybrush'a sesiyle hayat veren Dominic Armato konuşmaya bir başladı mı grafik mrafik her şeyi unutuveriyorsunuz. O tanıdık sesi, saftirik cevaplarını ve aynı şeyi durmadan tekrarlayıp insanları çileden çıkarmasını dinlerken ağzınız kulaklarınıza varıyor. Aynı şekilde Elaine, Wally, Voodoo Lady ve Murray (Muhahaha!) karakterlerine ses veren sanatçılar da ekipte yer alıyor. Bir tek LeChuck'ın sesi değişik, o da Earl Boen (kendisini Terminator filmlerindeki Dr. Peter Silberman rolüyle hatırlayabilirsiniz) artık emekli olduğu için. Ama onun yerini alan Jess Harnell (Crash Bandicoot) da gerçekten çok iyi bir iş çıkarmış.

Müziklerse her zamanki gibi fevkaladenin fevkinde. Zaten Peter McConnell'dan daha azını beklemek de haksızlık olurdu. Ona LucasGames'in diğer iki emektar müzisyeni Michael Land ve Clint Bajakian eşlik etmiş. Son olarak oyunun ikisi gizli üç ayrı sonu ve 10 farklı jenerik sonrası sahnesi olduğunu da araya sıkıştırayım.

Eğer siz de benim gibi bir Monkey Island hayranıysanız kesinlikle kaçırmamanız gereken bir yapım olmuş RTMI. Daha önce bu seriyle hiç tanışmadıysanız ama macera oyunlarını seviyorsanız o zaman geç bile kalmışsınız demektir. Hemen komple seti edinip bu eşsiz serüvene dâhil olmanızı tavsiye ederim. Darısı Guybrush'ın yeni maceralarının başına.



+

- **Serinin eski ruhunu yaşatan oynanış**
- **Guybrush bildiğiniz gibi**
- **Seslendirmeler her zamanki gibi şahane**
- **Müzikler de şahane**

−

- **Insult Sword Fighting ya da benzeri bir düello sistemi yok**
- **Bazı bulmacalar biraz kolay**
- **Bitmesi**

9



Son Karar

Monkey Island adına yaraşır bir oyun olmuş. Sadece serinin ruhunu aynen korumakla kalmamış, aynı zamanda önceki oyunlara zekice bir saygı duruşunda bulunup onları da külliyata dâhil etmiş. Ron Gilbert, Dave Grossman ve tüm ekip arkadaşlarına 30 yıllık bir rüyayı gerçeğe dönüştürdükleri için ne kadar teşekkür etsek az.

TÜR: Macera | **YAPIM:** Terrible Toybox | **DAĞITIM:** Devolver Digital | **DİJİTAL İNDİRME:** 160₺ (Steam), 25€ (Nintendo eShop)

Dergi Ahalisi Return To Monkey Island İçin Neler Dedi?

İpek

Her şekilde sevecektim ben bunu zaten; istisnası, kaçarı yoktu. Oyunlara olan sevdamı başlatan adam Guybrush'tı sonuçta. Henüz ortaokuldayken, İngilizce bilgim Guybrush'ın matematik bilgisi kadardı, yine de ilk iki oyunu oynamıştım anlamadan etmeden; sevdam yeşermişti bile. Üçüncü oyunda artık anlıyordum birçok şeyi(!), her şeyine hayran olmuştum ve kaç kez bitirdiğimi hatırlamıyorum; favorim olmuştu (şimdiki favorim 2 gerçi). Dördüncüyü ise pek çok MI hayranı gibi biraz hayal kırıklığıyla oynadım, Telltale'in serisini de "meh" diyerek. Ama sonuçta Guybrush'tı söz konusu olan; ne olsa oynanırdı, oynanacaktı. O yüzden yıllar sonra orijinal yaratıcılarından gelen oyun haberinden sonra etrafta "Look, a three headed monkey!" diye diye gezmem tuhaf karşılanmamalıydı bence. (Neler olduğunu bilmeyenlerce karşılandı)

Return to Monkey Island'da Guybrush da hepimiz gibi yaşlanmıştı. Anılarımızı yad ettim, baştan sona tebessümle oynadım oyunu. Başta da yazdığım gibi, bu oyunu beğenmeme gibi bir olasılığım zaten yoktu; ne kadar sevebilirim onu bilmiyordum sadece. Yeni grafik stilini zaten oyun duyurulduğunda çok beğenmiştim, oynarken daha da beğendim. Tanıdık ama yenilenmiş ve sahneden sahneye muhteşem şekilde değişen müziklere bayıldım. Tanıdık karakterleri gördükçe duygulandım, diyaloglarda bolca güldüm. Yani beklediğim her şeyi fazlasıyla verdi bana yıllar sonra sürpriz şekilde çıkıp gelen Guybrush. Tek bir şey var "Olmasa mıymış acaba?" dediğim, o da yapılacaklar listesi ve yardım alabilme seçenekleri. Yeni nesil oyunculuk artık bunları gerektiriyor, bunu anlıyorum, kullanmanız da şart değil nasılsa -ki ben hiç kullanmadım zaten. Sadece serinin ruhuna birazcık aykırı olmuş gibi geldi bana, o kadar. Bir de oyun eskilere oranla çok daha kolaydı ama buna da çok itiraz edemeyeceğim artık, zira bunu da anlıyorum. Yahu yıllar sonra Guybrush'ıma kavuşmuşum, bana laf düşmez daha fazla. Haydi AHOY!

Ben çok sevdim keşke daha çok daha uzun daha bulmaca olsa tşk

-Gülhis



Burcu

Macera oyunlarını çok sevmeme rağmen çok geç tanıştım Monkey Island serisiyle ama iyi yanından bakacak olursak bütün oyunlarını görece yakın zamanda art arda oynadığım için hâlâ taze bir şekilde zihnimdeler.

Derken Return to Monkey Island çaldı kapıyı beklenmedik bir şekilde ve inanır mısınız, sanki kaldığım yerden seriyi bingelemeye devam ediyormuşum gibi hissettim. Grafik stilleri değişse de Guybrush hâlâ bizim Guybrush, bulmacalar desen yine absürt Monkey Island bulmacaları. Daha çok oyun yapsa ya Ron Gilbert abi, doyamadık ne Monkey Island'a ne Thimbleweed Park'a…

Eser

Şuraya "Return to Monkey Island süper olmuş yaa! Guybrush, gel bi' sarılıp öpeyim seni" yazmak isterdim ama ben oyunu hâlâ oynamadım biliyor musunuz?

Ya durun bir dakika, şaşırmayın. Yıllardır bekledikten, haberini alınca heyecanın dibine vurduğumu her yerde belli ettikten sonra oyunun kapağını bile henüz açmamış olmam bence çok doğal. Peki ama bu neyin ikinci görüşü o zaman? Açıklayayım.

Guybrush'ı seslendiren Dominic Armato oyunun çıkışından bir gün önce şöyle demişti: "Yarın RTMI oynayacak olanlara tek bir tavsiyem var, o da şu: Acele etmeyin. Keyfini çıkarın. Cidden. Bunu zaten on yılda bir yapabiliyoruz, kim bilir bir daha böyle bir şansımız olacak mı? Oyunu bir oturuşta bir paket patates cipsini tüketir gibi aceleyle bitirme dürtüsüne direnin. Bu oyunu sadece bir kez "ilk kez" oynayabileceksiniz. Ağırdan alın. Bırakın damağınızda yumuşasın. Limanda oturup dinlenin, kendinizi müziğe bırakın."

Harfi harfine katılıyorum bu yazdıklarına. Ben tüm Monkey Island oyunlarını sayısız defa bitirdim te 90'lardan beri. Ama geçen ay bir kez daha ilk oyunu açtım, orijinal grafiklerle oynadım. O bitti, ikinci oyuna başladım. O da bitsin, diğer oyunları da bitireceğim önce. Ve bunun ardından Return to Monkey Island'a geçeceğim. Tadını çıkaracağım, acele etmeyeceğim. Ve günün sonunda beni sarmalayan o nostalji battaniyesine sıkı sıkı sarınarak "Return to Monkey Island süper olmuş yaa!" diyeceğim.

Hayatımda hiç Monkey Island oynamadım desem linç yer miyim acaba?
(Bu ayıbı örtmek için hiçbir zaman geç değildir Eren. Sabahları aç karnına yazıyorum... -Can)
-Eren



Oynamadım ama çevremdeki baskılardan dolayı iyi olduğunu düşünmek zorundayım... Öyledir inşallah. -Sabri

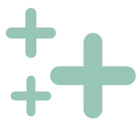


Can

Bence hayatta hepimizin daha çok gülebilmeye ihtiyacı var. Bunu oyunlar aracılığıyla yapmak içinse benim gözümde Monkey Island'dan daha iyi bir aday yok doğrusu. Guybrush'ın şapşallıkları olsun, Murray'in zorlama "kötülüğü" ve laf sokmaları, Stan'in satış taktikleri falan derken tatil dönüşü dört elle sarıldım o yüzden Return to Monkey Island'a.

İhsan da gayet güzel demiş zaten, o yüzden onu tekrar etmeyeceğim uzun uzadıya ama ikinci oyunun sonunu da ne güzel bağlamışlar be arkadaş! Hani "Ya oradan nasıl bağlayacaklar, nasıl bütün oyunları olmuş sayacaklar? Zor be…" diyordum, klasik mlasik ama cuk diye oturan bir şekilde bağlamışlar işte. Vallahi bravo. Sırf o mu? Bir Monkey Island oyunundan istediğim her şey var oyunda. "Ayy görsellik ne çirkin!" diye hem Ron Gilbert'ı hem de Terrible Toybox'ı darlayıp üzen herkesi bulup keelhaul yapasım geldi resmen. Oyunun sonuna çemkirecek olanları da tahmin ediyorum bir yandan da, mühim olan bu mudur yani gerçekten? Yıllar sonra adının ağırlığı altında dizleri titremeyen, taş gibi sabit duran bir Monkey Island oyunu gelmiş. İki kahkaha atıp keyfimizi bulacağımıza bunları dert etmenin anlamı yok bence.

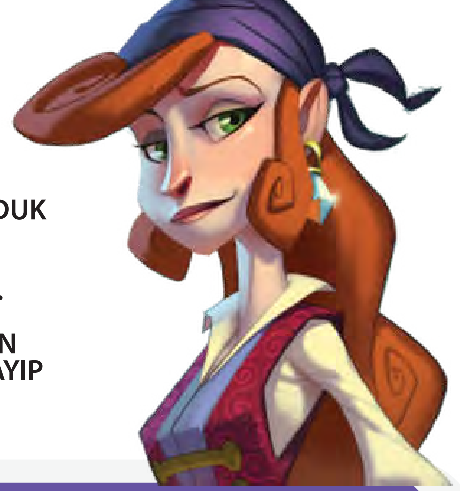
"Oynadım, sıkıldım, bıraktım. Oynamak değil izlemek istiyorum ama bizden kimse de yayınını yapayım demiyor" desem linç yer miyim?
(Madre de dios! Sen bana sabır ver es el pollo diablo... -Can)
-Ömer



TEKMİLİ BİRDEN

GEÇEN AY YAPRAKLARIN DÖKÜLMESİNDEN BAHSEDİYORDUK AMA OYUNLARIN DA BU KADAR PATIR PATIR KUCAĞIMIZA DÖKÜLMESİNİ BEKLEMİYORDUK.

ÖNÜMÜZDEKİ AYLAR ÇOK YOĞUN GEÇECEK. KEMERLERİNİZİ BAĞLAYIP YİYECEK STOĞUNUZU YAPIN!



AYIN ALTIN OYUNLARI



Return to Monkey Island


Splatoon 3



Xenoblade Chronicles 3

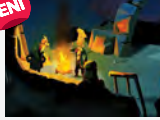
BU AY EN ÇOK DİNLEDİKLERİMİZ



1. **Never Fade Away (Cover)** Cyberpunk 2077
2. **Valkyries** God of War
3. **Battle! Vs. Moebius** Xenoblade Chronicles 3
4. **Opening Theme** The Secret of Monkey Island SE
5. **Beneath the Mask -rain** Persona 5

OGZ ONUR LİSTESİ

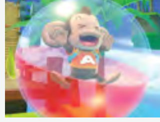
MAYMUN ÇIKABİLİR


YENİ

Return to Monkey Island
Oh ya! Yıllar sonra serinin asıl yaratıcılarından yeni Monkey Island oyunu oynadık ya, daha ne isteriz?



Ape Escape
Uzun zamandır sesi sedası çıkmasa da Playstation 1 döneminin ikonik oyunlarından biridir Ape Escape.



Super Monkey Ball
2000'lerden beri hız kesmeyen maymunlardan kendisi. Aklınıza gelebilecek neredeyse her platformda bulmak mümkün.

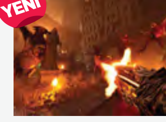
KAFA SALLAMACA



Valfaris
Aksiyon ve platformun dansına heavy metal fon müziği yazmak kimin fikriydi? Güzel olmuş, o yüzden soruyorum.



Doom Eternal
İblis tepelemek keyifli de, Mick Gordon'ın o enfes müzikleri olmasa bu kadar eğlenir miydik, bilemiyorum.


YENİ

Metal Hellsinger
Biraz kısa ve fazla tekrar ediyor ama müziklerine laf yok şimdi. Özellikle de sert metal seviyorsanız...

WADJET EYE MACERASI


YENİ

The Excavation of Hob's Borrow
Şöyle hem macera olsa hem de folklorel korku olsa diyorsanız tam sizea göre!



Unavowed
Bedenimizi ele geçiren bir iblis ortamı kırıp geçiriyor, onun pisliğini temizlemek bize düşüyor. Oh ne güzel!

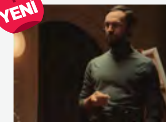


Technobabylon
2077'nin ötesine geçen Cyberpunk macerası mı istiyorsunuz? Sizi 2087'ye buyur edelim o zaman...

FMV



Phantasmagoria
Bir neslin travmalarının sebebi olan efsane FMV macerasını hatırlayan var mı? (Unutabildik mi ki?)


YENİ

The Gallery
Artık FMV türünün çok örneğine rastlamıyoruz. O yüzden türün seveniyseniz her biri altın değerinde...



Her Story
Polis tarafından sorgulanan bir kadının hikâyesini adım adım çözmeye çalıştığımız, izini bırakan bir yapımdı.

KURONİKILS



Valkyria Chronicles
Japonlar niyeyse bir şeylerin sonuna "Kuronikıls" yapıştırmayı pek seviyor. Hele ki taktik RYO'ysa...


YENİ

Xenoblade Chronicles 3
Şöyle sakin sakin bahçemi çapalayayım, huzura ereyim ruhumu diyorsanız daha öteye bakmayın.

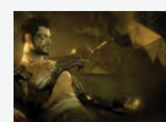


Tomb Raider Chronicles
Kuronikıl sevdalısı olan bir tek Japonlar değil tabii. Batıda da var örnekleri. Hem de Lara Croft'lu!

2077 OLMAYAN CYBERPUNK



Shadowrun Trilogy
Tek pakette üç tane birbirinden güzel Cyberpunk temalı oyun. Hayal değil, koşarak gidip oynayın!



Deus Ex: Human Revolution
Adam Jensen'e hasret kaldık ama 10 seneden fazla olmuş olsa da kendini hâlâ oynatan bir oyun DE: HR.



The Ascent
Sorunları olsa da görselliği aşırı iyi bir twin-stick shooter. DLC'si biraz şey diyorlar ama... (İnceledik o kadar)



ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Overwatch 2 geliyor, Bannerlord nihayet Erken Erişim'den çıkıyor, Bayonetta 3 teşrif ediyor... Ki bu asıl fırtınanın öncüsü daha sadece!

Ekim '22	
Overwatch 2 (Erken Erişim)	4 Ekim
1428: Shadows over Silesia	4 Ekim
Dakar Desert Rally	4 Ekim
NieR: Automata The End of YoRHa Edition (Switch)	6 Ekim
No Man's Sky (Switch)	7 Ekim
SuperPower 3	7 Ekim
No More Heroes III	11 Ekim
Coral Island (Erken Erişim)	11 Ekim
One More Gate: A Wakfu Legend	11 Ekim
Stardeus (Erken Erişim)	12 Ekim
PC Building Simulator 2	12 Ekim
LEGO® Bricktales	12 Ekim
The Last Oricru	13 Ekim
The Darkest Tales	13 Ekim
Sunday Gold	13 Ekim
Fueled Up	13 Ekim
CULTIC - Chapter One	13 Ekim
Sker Ritual	13 Ekim
Triangle Strategy (PC)	13 Ekim
Scorn	14 Ekim
DRAGON BALL: THE BREAKERS	14 Ekim
Potionomics	17 Ekim
A Plague Tale: Requiem	18 Ekim
Nitro Kid	18 Ekim
The Valiant	19 Ekim
Harmony's Odyssey	19 Ekim
UNCHARTED™: Legacy of Thieves Collection	19 Ekim
Hell is Others	20 Ekim
Warhammer 40,000: Shootas, Blood & Teef	20 Ekim
Mario+Rabbids: Sparks of Hope (Switch)	20 Ekim
Gotham Knights	21 Ekim
New Tales from the Borderlands	21 Ekim
Persona 5 Royal (PC)	21 Ekim
King of the Hat	22 Ekim
Victoria 3	25 Ekim
Mount & Blade II: Bannerlord	25 Ekim
Yomawari: Lost in the Dark	25 Ekim
Sackboy™: A Big Adventure (PC)	27 Ekim
SIGNALIS	27 Ekim
STAR OCEAN THE DIVINE FORCE	27 Ekim
Winter Survival (Erken Erişim)	27 Ekim
Bayonetta 3 (Switch)	28 Ekim
Call of Duty®: Modern Warfare® II	28 Ekim
Resident Evil Village: Gold Edition	28 Ekim
The Unliving	31 Ekim
No More Room In Hell 2	31 Ekim



FIRSAT KÖŞESİ

Ne yazık ki son kale Steam'in de düşmesiyle Game Pass her geçen gün daha cazip gözükmeye başladı. Bi' dakika, ney?? Persona 5 Royal mi o?! Getir getir!!!





PLAYSTATION PLUS BEDAVALARI:

- Injustice 2
- Superhot
- Hot Wheels Unleashed







AMAZON PRIME BEDAVALARI:

- Fallout 76
- Middle-earth: Shadow of War
- Total War: Warhammer II
- Glass Masquerade
- Loom
- Hero's Hour
- Horace





GAME PASS'E BU AY EKLENENLER:

- Costume Quest
- Chivalry II
- A Plague Tale: Requiem
- Scorn
- Ghostbusters Spirits Unleashed
- Eville
- Dyson Sphere Program
- The Walking Dead Season 1 & 2
- Medieval Dynasty
- Signalis
- Persona 5: Royal



EDITTOCHAT

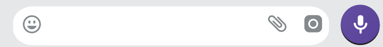
Can'ın tatilde olmasını fırsat bilen yazar tayfası geyiğin dibine vurur. 1 saatte 500 mesaj atarak Pinokyo'dan girerler, Watchmen'den çıkarlar

Onur: Arkadaşlar arada güzel bombalar bırakabileceğim bi' sohbet yapmışsınız ama ben o sırada lavabo açmaya çalışıyordum maalesef.
Eren: Çok kötü kayıp olmuş hem de böyle zamanda. Şans işte…🤷‍♂️
Eren: Bu arada öğlen 4 gibi yatağa girmiştim çalışmak için. Çalıştım bitti, arada muhabbet ettik falan. VE BEN HÂLÂ YATAKTAYIM. 😱😬
Onur: Üzerinde ne var?
Eren: T-shirt.
Gülhis: İşte bu yüzden sana o konuşmada ihtiyacımız vardı Onur.
Eren: Konuşma mıydı, toplu hezeyan mıydı onu bilemedim gerçi.

Ömer: Birkaç saattir buraya bakmadım, 500 mesaj birikmiş. En son ne olmuş diye son mesajlara bakayım dedim, insanlar birbirine "Şu an üzerinde ne var?" diye soruyor. 🤔
Eren: Anlık takip etmen lazım, anlayamazsın.

Sabri: Bu ay sanırım Tekmili Birden sadece Edittochat olacak.
Sabri: Oyunlar kimin umurunda ya zaten, muhabbet sarıyor.
Sabri: Hangimiz oyun oynuyoruz ki?
Can: Bu ay Tekmili Birden 20 sayfa özel…

Onur: Onu bunu geçin arkadaşlar, Pinokyo'nun burnu falik obje midir?



Blade Runner'ın "ana karakteri"

ROY BATTY

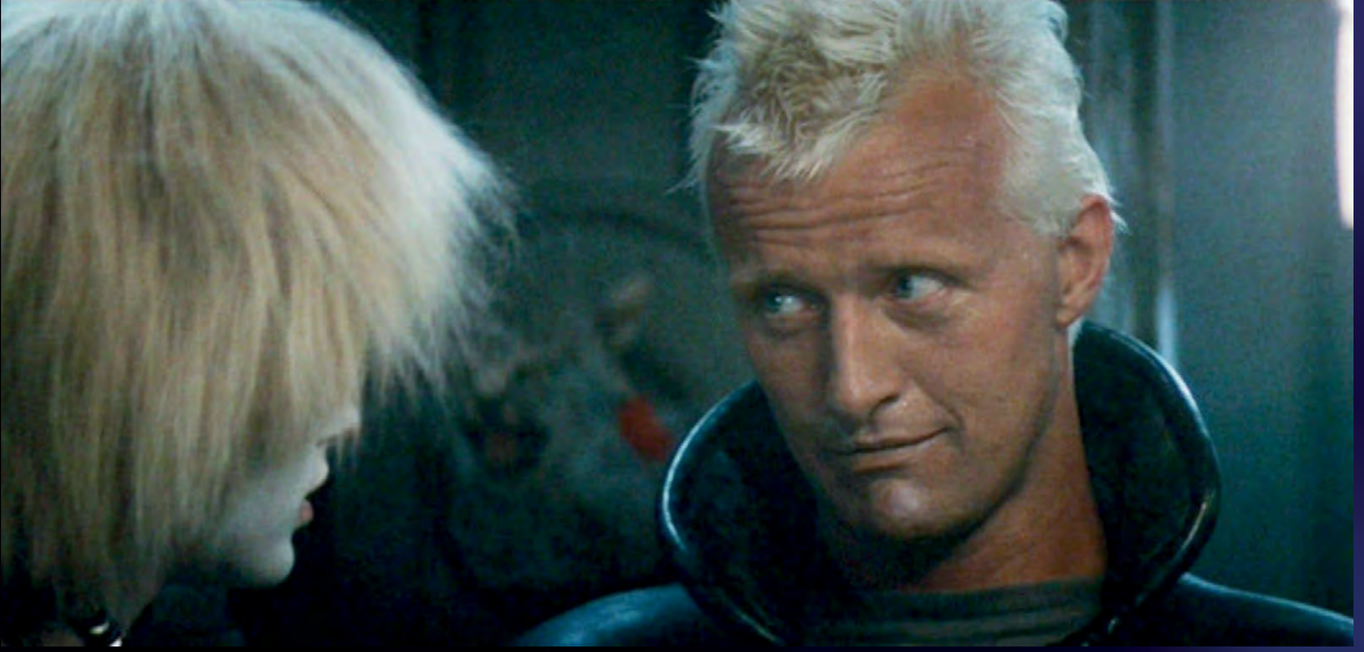
ONUR KAYA



Babası Tyrell'in sözleriyle, "Parlak yanan alev çabuk söner" diyerek hem Roy Batty'yi hem de öfkesini anlatmak kolay olduğu kadar caiz de aslında. Tek boyutlu bir karakter olmasa da öfkesinin o tek sebebi, o tek devasa boyutuyla empati kurmak çok doğal. Hem fiziksel kabiliyeti hem de aklının erimi had safhada bir karakter olarak, kendi dünyasında yapabileceklerinin bir son kullanma tarihiyle sınırlanışına isyanı çok anlaşılabilir. İnandırılmaya çalışıldığının aksine kudreti yüzünden uçucu bir hayata mahkûm değil bu adam; kısa yaşamasına, onun (ve onun gibilerin) taşıdığı potansiyelin ne kadar büyük olursa olsun çöpe atılmasına bir imalathanede karar verilmiş.

"Yapay zekâ bilinç kazanır mı, insan gibi duygulara sahip olur mu?" sorusunun cevabı Replicant'lar olmuş Blade Runner evreninde. Her şeyi ürünleştirip gittikçe daha kalitelisini üreten insanlığın, imitasyonu Replicant'ları da mükemmelleştirerek kendinin çok üzerine çıkabilecek bir kabiliyete getirmesi elbette beklenildik. Hayata tozpembe bakamayacak kadar uzun süre insanlığını icra etmiş hiçbirimize kaş kaldırtmayacak bir detay da boynuzun kulağı geçmemesinin, yapay bir limitasyonla garanti altına alınması. Nexus 6 jenerasyonundan bir android olan Batty'nin de arasında bulunduğu pek çok Replicant, zanaatkârına isyan edemesin diye 4 senelik bir kelebek ömrüne mahkûm edilmiş. Roy Batty bu bağlamda halkın, halk bile sayılmayan en altın da altı tabakasını temsil ediyor. Ona çekilen muamele, vaizlerin öteki dünyada ödül vaatleriyle sömürdüğü köylülerden de beter… Yaşanmaz hale getirdikleri karanlık dünyanın elit sınıfı, ona verilen zamanla mutlu olmasını salık veriyor. Tyrell, ona "şükret" ediyor.

Blade Runner'ın bu en teatral sahnesinde, Rutger Hauer'in Roy Batty senfonisinin kreşendosunda, antik



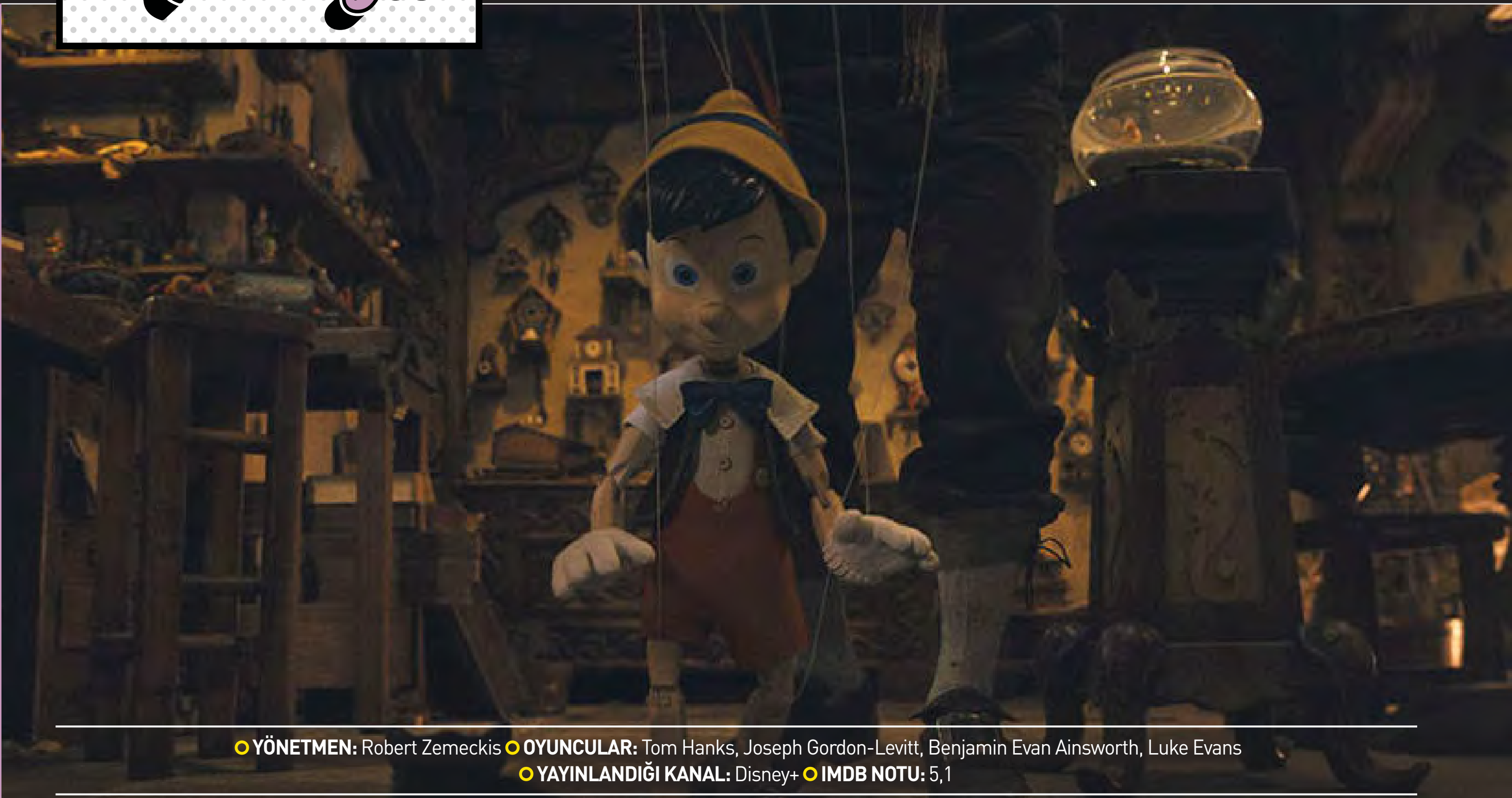
çağların bilgelik sembolü olan baykuşu seyircisi ettiğini görüyoruz. Daha fazla yaşam elde etmeye olan umudu tekrar ve tekrar kırılan adam, sessiz bir öfke patlaması yaşıyor. Batty, ona bahşettiği zaman için alaylı bir minnettarlık sergilercesine önce dudaklarından öptüğü Tyrell'i, başparmaklarıyla gözlerini oyarak öldürüyor. Bu fazlasıyla manidar, çünkü Blade Runner geleceğinde, gözlerin belli açılarda yaptığı parlama, bir kişi ya da hayvanın "sahte" oluşunu ele veren en birincil belirti. Aynı şekilde bu garip ışığın yokluğu da bir insanın insanlığının en büyük ispatı… Batty gözlerini alarak Tyrell'in hayatını kısa kestiğinde, bir yerde onun insanlığını da ondan çalmış oluyor. Hemen sonrasında da baykuşun kafasını çevirip, sahteliğinin ışığıyla Tyrell'in yalancı bilgeliğini bir kere daha gözler önüne serişini görüyoruz. Roy öfkesiyle hareket eder, ona kibar davranan birini katleder görünse bile aslında ahlaki olarak çürümüş değil; ortadan kaldırdığı şeyin bir hakikati yok çünkü.



42 KELİME

Roy Batty'nin akıllara kazınmasını sağlayan şey, elbette ki ölmeden önceki monoloğu. Bu monoloğun bu kadar etkili olmasının sorumlusu ise karakteri canlandıran unutulmaz oyuncumuz, bundan üç sene önce yaşamını yitiren Rutger Hauer. İkonik karakteri Batty'nin aksine 75 senelik, dolu dolu bir ömür geçiren Hollandalı aktör Hauer'in sahneye tek katkısı muhteşem oyunculuğu değil. Zira kendisi yönetmen Ridley Scott'a haber bile vermeden senaryodaki hali daha uzun ve teatral olan monoloğu kesip biçiyor. Sadeleşmiş haliyle çok daha etkili ve ayrıca ölmekte olan birinden gelmesi çok daha muhtemel olan sözler, "insana" olağanüstü olan anların, insanüstü dayanıklılığa sahip bir android için ne kadar sıradan olabileceğini anlatıyor bizlere. "Yağmurdaki gözyaşları gibi" kısmını da aktörlüğüne talim etmeyen Hauer kendisi ekliyor ve bilimkurgu sinemasının en önemli ve en güzel tiradı ortaya çıkıyor.

Elbette Batty'nin kuşlarla işi burada bitmiyor. Başarısızlıkla sonuçlanan hayat soygunu için topladığı ekipte en son ölecek kişi oluşunun yasını tutması ve huzura ermesi gerekli. Damla damla üzerinden süzülen terlerin de anlattığı ateşinden ferahlayabilmek için üzerini çıkarışı ve uluyarak, ömrünün ancak sonunda ayak basabildiği Amerika toprağının bir yerlisi gibi ava çıkışı da Batty'nin yas ritüeli haline geliyor. Sevgilisinin kanını iki hıçkırarak dudaklarına sürüşü, o zamana kadarki üzerinde gördüğümüz psikopat kabuğunu sıyırıp atıyor. Yaşamı arayışı bencil bir dünyaya kazık çakma isteği değil de, olduğu gibi haklı bir isyan olarak görünmeye başlıyor göze. İstediğini alamıyor belki ama bu başarısızlık yetersizliğinin bir ürünü değil; Deckard'ın peşinde attığı her adımda, avını yakalayacağını hissediyorsunuz. Yakalıyor da zaten ama planı farklı; çatıdaki geçirdiği son anlarında, hem avucunun içindeki Deckard'ı hem de avucunun içindeki güvercini, unutulacağını düşündüğü yaşamının son tanıkları olarak serbest bırakıyor. Gerçek bir insanın kaldıramayacağı koşullarda bulunmuş, çıplak gözleriyle göremeyeceği şeyler görmüş bir Batty, karşısında nutku tutulan bir Deckard'a ve bize, sinema tarihinin en unutulmaz vedalarından birini ediyor. Son ana kadar bir kötü, bir düşman gibi gösterilen bir karşıt güç, insanlığı sergileyerek zaferini kazanıyor.



YÖNETMEN: Robert Zemeckis OYUNCULAR: Tom Hanks, Joseph Gordon-Levitt, Benjamin Evan Ainsworth, Luke Evans
YAYINLANDIĞI KANAL: Disney+ IMDB NOTU: 5,1

PINOCCHIO

Keşke yontulmamış odun olarak kalsaymış...

EREN ERYÜREKLİ

Sıkı durun dostlar, epeydir yapmadığım bir gömü şenliğine girişmek üzereyim. Zira elimizdeki film "o kadar kötü ki iyi" bile diyemeyeceğim derecede bayık, sıkıntılı ve boş bir yapım. Mezarını derin kazalım lütfen!

Bu noktada Carlo Collodi'nin klasikleşmiş masalını çok anlatmama gerek olmasa da büyülü yollarla canlanan bir kuklanın varoluşsal hezeyanlar içinde savrulup gerçek bir çocuk olmaya çalışmasını anlatır Pinokyo ve sayısız (hatta kimisi saçmalık derecesinde komik) uyarlamaya da sahiptir. Bizim elimizdeki her yönden vasat ve neden yapıldığını anlayamadığım uyarlamaysa Disney'in kendi 1940 yapımı filminin ehlileştirilmiş karbon kopyası. Zira o eski uyarlama bolca ırkçı göndermeden, fosur fosur puro tüttüren çocuklara kadar bugün yapılsa internetin yaba ve meşalelerle kovalayacağı türde aşırılıklara sahip. 1940'ların da bazı avantajları varmış işte kendine göre demek ki. Bizim filmde Tom Hanks alışık nasılsa yalnız başına oynamaya diye adamın yanına yöresine dayamışlar CGI karakterleri ve onların arasında çırpınmasını izliyoruz bolca. Onu izlemediğimiz vakit kötü green screen uygulamasıyla çamur gibi gözüken gerçek oyuncuların karikatüre dönüşmelerine ve onlardan her nasılsa daha iyi duran CGI Pinokyo kardeşimize katlanıyoruz. Filmin 1940 orijinalinde yaptığı her değişiklik içler acısı ve filmi anlamsız detaylarla doldurmuşlar. Pinokyo niçin üstünde CGI sineklerin bar oynadığı boka bakıyor mesela? Veya Stromboli'nin yardımcısı kız ne alaka, filme ne katıyor? Coachman karakteri eski çizgi filmde tehditkâr ve kötücülken burada neden sirk maymununa döndürdünüz ve rolü Luke Evans'a verdiniz? Neden Pinokyo'nun uzayan burnu olayı tek bir sahnede var ve çizgi filmde daha iyi verilen yalancılıkla ilgili mesaj burada üstün körü geçilmiş? Neden Honest John selfie çeker gibi hareketler yapıp çocuklara bayağı bir güncel mesaj vermeye çalışıyor ve neden balina sahneleri eskisini aratıyor? Cidden ben Disney'in bu yeniden yapım furyasını anlamıyorum. Sevilen klasikleşmiş animasyonların ruhsuz karbon kopyalarıyla nereye varmak istemektesiniz Disney Bey? Halihazırda Küçük Deniz Kızı uyarlamasının dislike'ları da milyonları bulmuşken bu furyaya bir son mu verseniz acaba ne yapsanız?

Bir lafım da yönetmen Robert Zemeckis'e; yahu bro, sana ne oldu? Sen ki Geleceğe Dönüşler'le, Roger Rabbit'lerle çocukluğumuzu şekillendirdin, Cast Away, Forest Gump ve Contact'le gençliğimize aydınlık kattın ne zaman ki Polar Express ve türevleri gelmeye başladı bi' yalpalar gibi oldun ama şu son üç filminle anladım ki (bu adı batasıca Pinokyo, Welcome to Marwen ve yine bir remake olan the Witches) sen artık sırf maaşının peşinde olan sıradan bir yönetmene dönüşmüşsün ne yazık ki; üzdü ne diyeyim. Pinokyo'ya da ağaç testeresi musallat olsun inşallah… Öyle yani dostlar, daha da gömerdim de yerim bitti artık bu kadarla idare ediverin.

EDİTÖRÜN NOTU: Gidin Pinokyo'yu fesli bir kedinin vurduğu A True Story(!) ek isimli uyarlamayı izleyin daha çok eğlenirsiniz.



YÖNETMEN: George Miller **OYUNCULAR:** Tilda Swinton, Idris Elba, Ece Yüksel, Burcu Gölgedar, Zerrin Tekindor, Kaan Güldür **IMDB NOTU:** 6.8

THREE THOUSAND YEARS OF LONGING

Hepimiz heyecanlandık, büyük bir sinema işinde Türk oyuncularımız yer alacak dedik. Tilda Swinton ve Idris Elba gibi isimlerin yanında Ece Yüksel ve Zerrin Tekindor gibi isimleri yan yana gördük. Peki memnun kaldık mı? Bu sefer tutturmuş muyuz?

Three Thousand Years of Longing bir cinin klasik, bildiğimiz üç dilek isteyen şişe cininin, yıllar boyu insanların dilekleri ve aç gözlülükleri nedeniyle elden ele düştüğü ve süründüğü bir hikâyeyi işliyor. Cinimiz Idris Elba'nın, Tilda Swinton'ın oynadığı bir Öykü Aliminin (Narrative Scholar) İstanbul'da verdiği bir seminerden sonra Kapalıçarşı'da bir şekilde yollarının kesişmesiyle başlıyor filmimiz.

Cin'den herkesin aksine hemen dilek dilemeyen, hayatta yalnızlıktan başka bir sorunu olmadığını düşünen Alithea, cinin önceki dilek süreçlerinde yaşadıklarını dinlemesiyle hikâyeye girmiş oluyoruz. Bu süreci ve buradan sonraki dönem kısımlarını yönetmen George Miller çok keyifli işlemiş. Özellikle kurguya ve dizide gerçek tarihin üzerine eklenen fantastik ögelere bayıldım. Osmanlı'ya fantastik unsurların bu kadar yakışacağını hiç düşünmemiştim.

Yönetmenin özellikle kadın tasvirine bayıldım. Dönemin Osmanlı olmasına rağmen kadınların erkeklerin üzerinde üstünlük sağladığı hikâyeleri seçip böyle bir aksiyona dahil etmesi ve bu aksiyonda tanıdığımız Türk oyuncularını görmek oldukça keyifliydi.

Idris Elba'nın Türkçe konuşması olsun, Burcu Gölgedar'ın oyunculuğu olsun son yarım saatine kadar oldukça keyifle izledim. Sonlara doğru biraz tatları kaçırsa da ilginç fikri ve Osmanlı tarih tasvirini yabancı bir yönetmenden izlemek büyük keyif verdi. Bu filme bir şans verilmemesi için bir neden göremiyorum açıkçası. Özellikle de Hollywood işinde Türk ögeleri görmeyi milletçe aşırı seviyorken kaçırılmaması gereken bir film olmuş derim. PELIN

EDİTÖRÜN NOTU: George Miller'ın da dediği gibi "Mad Max'in tam tersi bir film" Ama en az onun kadar kadınları nasıl işlemesi gerektiğini bilen bir film. ★★★☆☆

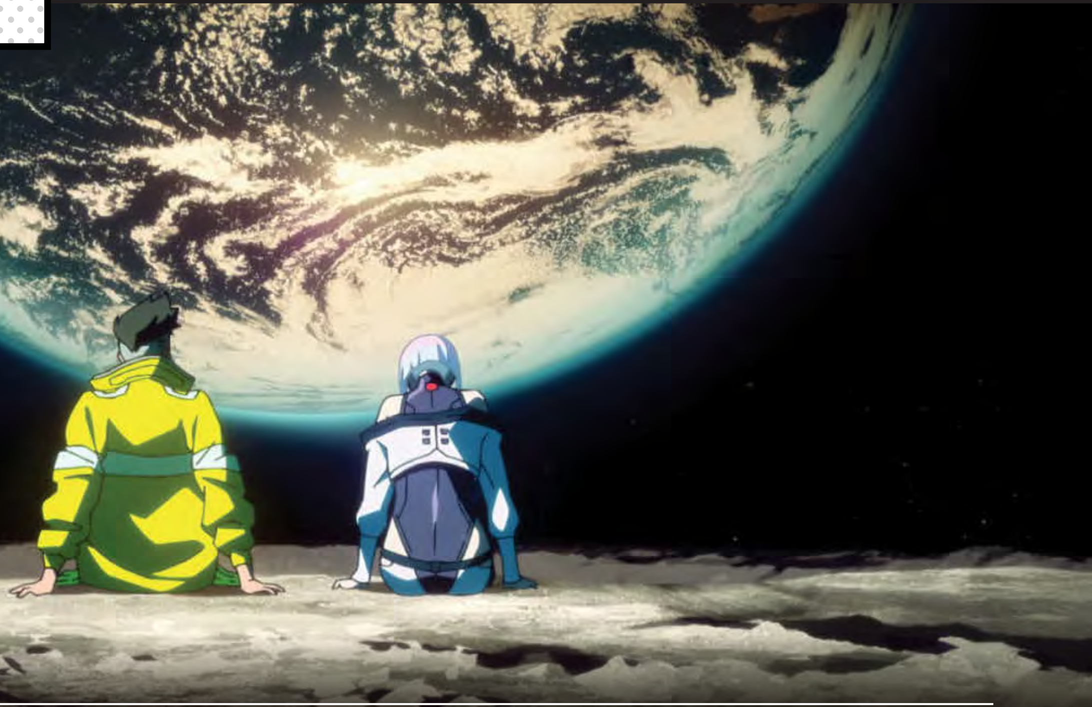
YÖNETMEN: Jordan Peele **OYUNCULAR:** Daniel Kaluuya, Keke Palmer, Brandon Perea, Steven Yeun **IMDB NOTU:** 6,9

NOPE



Komedyenden yönetmene evrilen Jordan Peele kariyerinin zirvesini yaşıyor ve bu zirveyi en çok sinemada izlendiğinde kıymetlenen Nope ile taçlandırmak istemesi bence çok mantıklı. Konuyu eğlence sektörü için at yetiştiren iki kardeşin onlara tebelleş olan tuhaf bir düşmanla mücadelesi şeklinde özetlesem yeterli çünkü gerisi spoiler alanına girecek ve filmden alacağınız zevki baltalayacaktır. Peele bu filmle hem sinemaya olan sevgisini hem de eğlence sektörünün kişinin başına ördüğü çorapları bir av ve avcı dinamiği üzerinden anlatmış. Doğada güçlü olanın değil adapte olabilenin hayatta kalabildiğini, gözlem, çaba ve cesaret sayesinde aşılmaz denilen engellerin aşılabildiğini göstermiş. AMA! Bu filmi sinemada hatta mümkünse bir IMAX salonunda izlemediyseniz de eğlencenin çoğunu kaçırmış oluyorsunuz zira cidden büyük bir şov gibi tasarlanmış Nope ve ait olduğu yerde tüketilmediğinde çoğunluğa sıradan gelmesi de olası. Ha tabii kaliteli olduğu, iyi oyunculuklarla gerilimi hep yukarıda tutmayı başardığı kesin. Ana gizem belki biraz daha geç çözülebilir ve flashback sahneleri biraz daha derinlemesine işlenebilirmiş ki şu haliyle bile yılın en iyi korku gerilimlerinden birisi olduğu su götürmez bir gerçek. Keyifli bir akşam gece seyirliği olacaktır türü sevenler için. EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Nope sinemanın büyüsüyle güçlenen bir film lakin ev seyrinde o büyüyü yakalayamayacak olmak da can sıkıcı. ★★★½☆



YARATICI: Rafal Jaki STÜDYO: Studio Trigger SESLENDİRENLER: Zach Aguilar, Emi Lo, Stephanie Wong, Alex Cazares, Giancarlo Esposito, William Christopher Stephens, Matthew Mercer IMDB NOTU: 8.5

CYBERPUNK: EDGERUNNERS

"Cyberpunk olarak isim yaparken nasıl yaşadığınla değil, nasıl öldüğünle hatırlanırsın..."

CAN ARABACI

Durup şöyle bir düşünürseniz Netflix ve CDProjekt'in kaderleri aynı doğrultuda gibi. Netflix bir dönem çok iyi işler çıkarttı ama şu son yıllarda anca böyle bütün yıldızlar aynı hizaya gelince 10 işlerinden 1'i falan dişe dokunur çıkıyor; haliyle eskiden "Aha Netflix'e yeni bişi' gelmiş!" diye heyecanla koşarken "Öf Netflix'e yine ne geldi kim bilir?" der olduk. CDProjekt ise The Witcher 1'den beri yükselişte olan konumunu Cyberpunk 2077 felaketiyle yerle yeksan ettiğinden şu ara ne yapsa şüpheyle bakıyoruz haliyle. Ee, bu ikisinin ortak yapımı olan Cyberpunk: Edgerunners'a bir anda o kadar yükselmemek şaşılacak bir durum değil takdir edersiniz ki. Ama size bir şey diyeyim mi, bazen yanılmak çok tatlı oluyor.

Lafı uzatmadan beklediğiniz şeyi söyleyeceğim: Cyberpunk: Edgerunners nefis bir anime olmuş. Dibine kadar Cyberpunk, dibine kadar vahşet. Alabildiğine distopik, alabildiğine dramatik. Annesinin saçını süpürge edip Arasaka Akademisi'nde okumaya yolladığı David Martinez'in hikâyesini işliyor Edgerunners. Ama tahmin edeceğiniz gibi işler hızla sarpa sarıyor ve David her şeyini kaybediyor. Beklemedik bir şekilde kucağına düşen illegal Sandevistan implantını kendine taktırdıktan sonraysa hikâye tırmanmaya başlıyor. Cılız ve çelimsiz ama inatçı David'in nasıl sınırlarını zorlayıp da bir Edgerunner haline geldiğinin hikâyesi sizi çok geçmeden avcuna alıyor, çetenin diğer üyelerini bir bir tanıyıp ısınıyorsunuz. Her biri ayrı bir manyak olan bu çete kısa zamanda David'in yeni ailesi haline geliyor ve Arasaka'ya karşı verdikleri savaşlarında farkına bile varmadan onların tarafını tutup, başlarına bir şey gelecek diye endişelenmeye başlıyorsunuz.

Hikâyenin 10 numara işlenişi bir yana, anime sizi Cyberpunk dünyası konusunda da çok pis gazlıyor. Kullanılan silahlar ve yeteneklerden tutun da olayların geçtiği mekanlara kadar hepsi Cyberpunk 2077'den direkt alınma. Tutup da Lucy ve David'in koşu yaptığı yeri bulabilirsiniz ya da Rebecca'nın dairesini ziyaret edebilirsiniz oyunda. Normalde uyarlamaların oyunla ya da kaynak eserle uyuşmayıp çakışan kısımları benim çok canımı sıkar; burada her şey o kadar oyunla birebir uyumlu yapılmış ki animeyi bitirdikten sonra tutup da Cyberpunk 2077 yükleyip Night City'yi kendim turlamak, şehrin o boğuk havasını içime çekmek istedim. (Ne zorum varsa…) Bu açıdan bugüne kadar görüp görebileceğimiz en başarılı uyarlamalar arasında saymakta beis görmüyorum Edgerunners'ı haliyle.

Eğer genel olarak Cyberpunk türünü seviyorsanız 10 bölüm su gibi akıp gidiyor resmen. Hani Netflix'i de CDProjekt'i de tamamen affetmiş sayılmam. Ama sanırım bundan sonra ikisinin birlikte yaptığı işlerde kendime heyecanlanmak için biraz daha izin verebilirim. O kadar iyi bir iş olmuş Cyberpunk: Edgerunners.

EDİTÖRÜN NOTU: Orijinal esere bu kadar bağlı, onu bu kadar iyi işleyen uyarlamalar parmaklarımızın sayısıyla sınırlı. Ama Edgerunners o parmaklardan birini kendine rezerve edecek kadar da iyi şimdi. ★★★★★



YARATICILAR: Josh Heald, Jon Hurwitz, Hayden Schlossberg **OYUNCULAR:** Ralph Macchio, William Zabka, Thomas Ian Griffith, Peyton List, Mary Mouser **PLATFORM:** Netflix **IMDB NOTU:** 8,5

COBRA KAI

Koca koca adamlar utanmıyorlar kavga etmeye...

EMRE SÜMER

Cobra Kai'nin ilk sezonu 2018'in en büyük sürprizlerinden biriydi. Basit bir retro tuzağı olarak görülen dizi gerçek zorbanın kim olduğu konusunda seyirciyi sorgulatmayı başarmış ama özellikle de aslında kimsenin doğuştan kötü olmadığını olabilecek en başarılı şekilde anlatmıştı. İkinci sezonla beraber dizi serinin burun kıvrılan devam filmlerinden ekmek yemeye başladı ve açıkçası bu konuda da hayli iyi bir iş çıkardı. Fakat 5. sezonla beraber gerek karakter gerekse konu açısından malzemenin tükenmeye başladığı artık kendini belli ediyor.

5. sezonla birlikte Terry Silver'ın gerçek arzusunun Cobra Kai'yi dünya çapında duyurmak olduğunu öğrenirken (ki bana göre kendisi dizinin gizli yıldızı) Daniel, Johnny ve Chozen cephesi de gerçekten ne için dövüştüğünü sorgulamaya başlıyor. Bu sezonun geçmişten gelen karakteri ise 3. filmden tanıdığımız, Karate'nin kötü çocuğu Mike Barnes. Fakat Mike üçüncü filmdeki karton kötü profilinin aksine ayakları yere basan bir karakter olarak gayet başarılı şekilde diziye yedirilmiş ki Cobra Kai'nin 5 sezondur yaptığı en iyi şey de buydu zaten. Özellikle geçen sezon Terry Silver'ın kokain çeken düz 80'ler kötüsünden Cobra Kai'ye olan dönüşüne hayran kalmıştım.

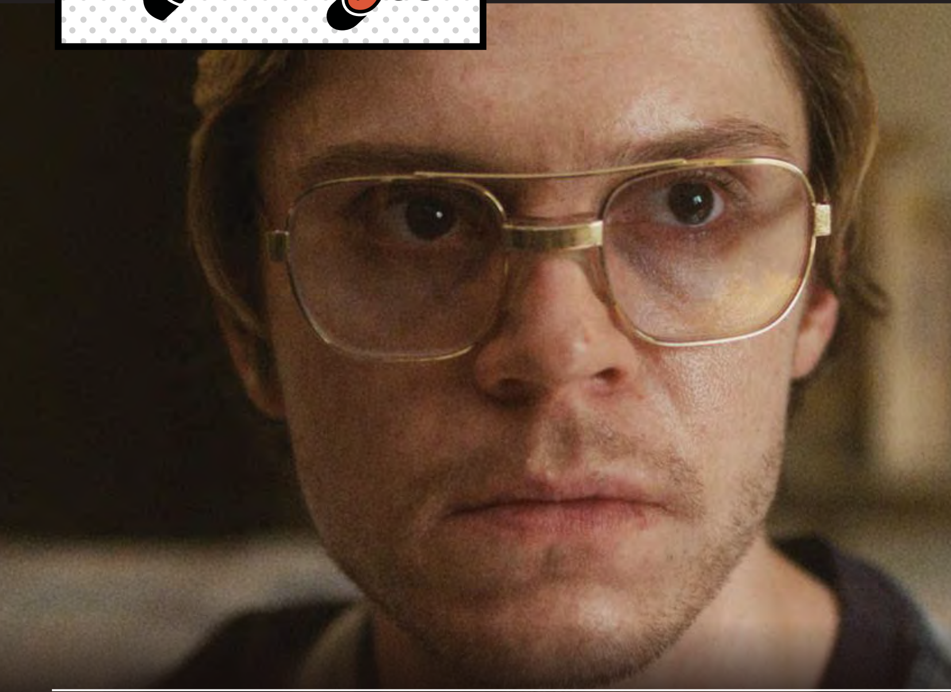
Bunun haricinde her şey bildiğiniz gibi aslında. Genç tayfa sürekli olarak kendi arasında cephe değiştiriyor ve bu olay dizi boyunca sürekli gerçekleştiği için artık sıkmaya başlıyor. Burada tek farklılık son turnuvayı Silver'ın hileli hakemiyle kazandığını öğrenen Nichols'ın kendini sorgulamaya başlaması. Buna bağlı olarak da Miyagi-do cephesi gençleri gene Cobra Kai'yi indirmeye çalışıyor, yeni zorbamız Payne azıttıkça azıtıyor, Johnny oğluyla arasını düzeltmeye çalışıyor, Samantha ve Diaz çifti 87. kez ayrılıp tekrar barışıyor falan, bildiğiniz şeyler hep.

Bu arada şunu da belirteyim, dizi kendini bal gibi de izlettiriyor. Özellikle de sürekli saatli bomba gibi gezen Chozen'in sahneleri. Fakat girişte de bahsettiğim gibi artık hep aynı kişilerin arasında aynı olayların dönüp durduğunu acı biçimde fark etmeye başlıyorsunuz. Hep aynı şeyleri izlemekten keyif alıyorsanız ne ala. Lakin sezon finalinin inandırıcılıktan hayli uzak şekilde sonladığını da belirtmek zorundayım.

Büyük ihtimalle 6. sezon dizinin finali olacak. Hilary Swank'ın karakteri Julie haricinde eski filmlerden kullanabilecekleri başka bir karakter de kalmadı zaten -ki o da Miyagi-do öğrencisi olduğu için gelse bile misafir karakter olmaktan öteye gidemeyecektir. Buraya kadar bir şekilde karizmayı bozmadan gelmeyi başaran dizi için uzatmaya çalışmak çok da iyi sonuçlar doğurmayacaktır zaten. Cobra Kai'yi ilk günden bu yana çok seviyorum fakat her şeyi tadında bırakmakta da fayda var.



EDİTÖRÜN NOTU: Malzemenin tükendiği artık kendini belli ediyor. Karizma bozulmadan bitirmekte fayda var.



YÖNETMEN: Ryan Murphy OYUNCULAR: Evan Peters, Richard Jenkins, Molly Ringwald IMDB NOTU: 8.3

CANAVAR: JEFFREY DAHMER'İN HIKAYESI

PELİN YİĞİT

Netflix pahalılaştı vallahi ama vazgeçemiyoruz da. Beni tutan en büyük etken Netflix'in belgeselleri açıkçası. Özellikle seri katil, büyük afetler ve tarih belgesellerini oldukça başarılı buluyorum. İzlediğim en iyi belgeseller de Netflix'ten çıkıyor olabilir. Bir aralar inanılmaz bir seri katil furyası dönmüştü. Aralarında Don't Fuck with Cats , Night Stalker, Cecil Hotel gibi pek çok başarılı bulduğum belgesel de bunlara dahil. Bu kadar çok seri katil belgeseli izledikten sonra da bazı isimler kulağınıza kazınabiliyor haliyle. Bunlardan en sık duyduğumsa her zaman Jeffrey Dahmer olmuştu. Conversations with a Killer belgeselinde de bol bol adı geçtikten sonra dizisinin çıkacağını duyunca ilgimi çekmişti açıkçası.

Seri katil dizilerine ve belgesellerine karşı bir önyargı da mevcut tabii ki. Kurbanların ailelerinin tekrar tekrar o anlara dönmesini doğru bulmayan ve özellikle Dahmer gibi unutulması güç şeyler yapmış bir katilin kötü etki yaratabileceği konuşuluyordu. Ne yazık ki henüz bu tür konularda TV'ye bir iş çıkarırken ailelerden izin alma gibi bir zorunluluk yok. Bu nedenle ailelerin kararlarına pek önem verilmiyor. Fakat ben bunun sebebini bu tür olayların bir aileden öte olmasından ötürü kaynaklandığını düşünüyorum. 20'ye yakın kişiyi canice öldüren bir katil, ne yazık ki artık aynı bir doğal afet veya tarihi bir olay gibi görülüyor. Bu yüzden 9/11, Amerika'daki okul katliamları, canlı bomba gibi büyük etki yaratan olayların belgeselleri çıkıyorsa seri katillerin yaşattıklarının da çıkmasını çok yanlış bulmuyorum kendi adıma. Elden olmuşla ölmüşe çare bulunmaz demekten başka bir şey gelmediğinden şimdi gelin bu dizi nasıl olmuş ona bakalım.

Öncelikle bazı seri katil içeriklerindeki gibi katili acındırma, işte "Aman efendim o ailevi problemlerle büyüdü, aman efendim deli o yapar" gibi alt metinlerle çıkan dizilerden çok daha fazlası olduğunu düşünüyorum. Çünkü Dahmer dizisi tam aksine Jeffrey'nin o kadar da kötü bir aile hayatı olmadığını hatta belki Dünya'daki pek çok insan gibi kavga eden bir çift anne babası olduğunu gösterdi. Bu sahneleri izlerken küçük Jeffrey'e üzülmenizi, işte bu aileden böyle biri çıkar dememizi beklemiyor dizi, en çok bunu sevdim. Çünkü dizinin sonlarında özellikle her bir aile bireyi Jeffrey'nin böyle olmasında kendinde ve etrafındakilerde suç aradılar. Fakat en son suçun Jeffrey'den başka kimsede olmadığı gösterildi seyirciye. "Babasından gelen kalıtsal dürtüler olabilir mi?" gibi sorulara gidildi fakat o soruların da işi boş çıktı.

Evan Peters korkunç derecede başarılı oynamış. American Horror Stroy izlemediğim için kendisine pek aşina değildim fakat ilk seri katil tecrübesi değilmiş. Zaten belli de oluyor açıkçası. Abartısız bu yıl izlediğim en iyi performanslardan diyebilirim. Kendisini izlerken Evan Peters olduğunu, bir ara Quicksilver'ı oynadığını ve diğer her şeyi unutturdu bana. Tamamıyla rolüne kaptırmış; çok beğendim kendisini. Tiksinderek izletmek hiç kolay bir iş değil. Mimiklerinden konuşmasına kadar müthiş bir performans. Bu yıl da Zendaya'ya gitmezse Emmy'i alsın götürsün isterdim.

Dahmer'ın neden yapılması gereken bir dizi olduğunu düşündüğüm bir başka sebepten de bahsedeceğim size. Jeffrey Dahmer, ilk dürtülerinde 1-2 beyaz öldürmüş olsa da daha sonralarında odak noktasını Amerika'daki yabancı uyruklu insanlara, siyahilere ve tabiri caizse "sözü önemsenmeyecek" kimselere çekiyor. Ne yazık ki bu yöntem sayesinde yakalanmanın eşiğinden 3'ten fazla kez dönüyor. Açıkçası bu tarz şeylerin gösterilmesi gerektiğini ve önemli olduğunu düşünüyorum. Dahmer cinayetleri 78-91 yılları arasında işlemiş olsa da ırkçılık özellikle Amerika'nın bitmek bilmeyen bir yarası ve bu dizinin de bu açıdan çarpıcı pek çok sahnesi var.

Jeffrey'nin özellikle siyahilerin arasında yaşaması, polisin ciddiye alıp gitmediği bir alanda bulunması ve sırf bu yüzden yıllarca yakalanmaması berbat bir durum. Özellikle komşusu Glenda'nın sahneleri, polisi belki yüzlerce kere araması, bir çocuğun Dahmer'ın elinden kurtulup polise gitmesine rağmen tekrar Dahmer'a geri verilmesi gibi akıl almaz olaylar yaşanıyor. Beyaz ve sabıkalı birinin sözüne karşı siyahi ve masum pek çok insan resmen hiçe sayılıyor. Bu olayları görmek ve polislerin yalandan aldıkları uzaklaştırma cezası bile insanların gözünü açmaya yeterli. O yüzden evet, bu diziye pek karşı bakamıyorum. Çünkü bence bir seri katil dizisini işlemesi gereken her açıdan işlemiş.

EDİTÖRÜN NOTU: Netflix belgesellere konu olmuş dizilerden devam etsin dedirten bir tat. ★★★★☆

YÖNETMEN: Tony Gilroy OYUNCULAR: Diego Luna, Stellan Skarsgard, Alex Ferns, Genevieve O'Reilly IMDB NOTU: 8.1

ANDOR

İşte özlenen Star Wars...

PELİN YİĞİT

Bir Star Wars dizisi gitti, bir diğeri geldi. Çok şükür ki bu sefer ki gümbür gümbür geldi. Rogue One'ın 2016 çıkışından sonra Star Wars'un Disney tarafından satın alınmasından sonra ortaya çıkan en iyi işlerden biri olarak görüldü. Şahsen benim için tüm filmleri göz önüne alırsak bile ilk 5'e rahatça girebilecek bir film.

Star Wars'u ilk izlediğim andan beri evrenine tutulmuş biri olarak her zaman aklımda asilerin oluşumunu ve ayaklanmasını anlatacak bir senaryo kurardım. Ne Jedi ne Sith, hiçbir Güç kullanıcısının olmadığı, imparatorluğun yönettiği dönemde bir takım insanın birbirlerinin umudu olduğu bir hikâye… Güç'ün her zaman büyülü veya midichlorian zorunluluğu kılan bir etken olmadığının kanıtı. Bir gün bu hikâyeyi ILM'in ellerinden çıktığı bir versiyonunu görmek istiyordum. Sanırım benim için o gün geldi.

Andor, Rogue One'da yer alan ve Diego Luna'nın canlandırdığı Cassian Andor'un filmdeki haline kavuşmadan önceki gençliğini anlatıyor. Asilere nasıl katıldığını, çocukluğunda verdiği savaşı ve bu süreçte yaşadıklarını ele alan dizinin henüz ilk 4 bölümü yayınladı.

Dizinin en sevdiğim yanı Güç olmamasının da yanında prodüksiyonun ne kadar kaliteli olduğu. Giriş müziği bile o kadar kaliteli geliyor ki kulağa izlerken de o kaliteyi rahatlıkla hissediyorsunuz. Girişi biraz durağan başlıyor fakat açıkçası ben asilerle ilgili en çok işin politikasını ve tabiri caizse o "gaza gelme" safhasını seviyorum. Star Wars'un *umut* tasvirini aksiyon olmadan da diyaloglarla verebildiği anlar, evreni tekrar tekrar neden sevdiğimi hatırladım. Karakterlerden birinin imparatorluk askerine korkusuzca dediği "This is the sound of a reckoning" (Bu ses hesaplaşmanın sesi) cümlesi bile asileri ve hikâyelerini neden keyifle izlediğimi ufacık da olsa anlatır diye düşünüyorum.

Obi-Wan'ın prodüksiyon faciasını (diziyi seven 3-5 kişiden biri olmama rağmen) kabullenmemek gerçekçi olmazdı. Diziyi izlerken ILM'in neler yapabildiğini bilmesem bu kadar üzülmezdim diye düşünmüştüm hep. Mandalorian olsun, Rogue One'da özellikle Greig Fraser'ın emekleri olsun, ILM görsellikte bir numara bir şirket. Andor sağ olsun Obi-Wan'dan sonra umutları yükseltti. The Volume teknolojisinin (oyun teknolojisi kullanarak LED ekranlara arka plan yansıtma) hakkını vermenin yanında gerçek plan çekimlerinin de olduğu, set tasarımının müthiş yükseldiği, Stellan Skarsgard'ın Star Wars'a fazla gelecek bir performans sergilediği bir dizi duruyor karşımızda.

"İnanılmaz bir aksiyon görmedik henüz, nasıl bu kadar yükseldin?" de diyebilirsiniz fakat bazı diziler gidişatından ve sessizliğinden belli oluyor bence. Kaliteli dizi her açıdan anlaşılıyor. Umarım hikâye de Rogue One'ın yükseldiği gibi doruklarda bırakır bizi.

Dizide bir adamın her sabah gün ağarırken çalar saat niyetine bir kulede demire çekiç vurarak insanları uyandırdığı, şehrin halkının tehlike anında ses çıkararak birlik olmaları gibi detaylar evrenin canlılığını o kadar ayakta tutmuş ki Star Wars'u bu yüzden seviyorum dedirtti bana. Bu garip ama unutulmayan detaylar evreni seven herkesi birlikte tutuyor bana kalırsa.

4. bölümü de izledikten ve aksiyondan önce bitmesinden ötürü bir sonraki bölümün keyifli bir bölüm olacağını düşünüyorum. Dizinin en acı tarafıysa Rogue One izleyen herkesin bildiği gibi çok yüksek ihtimalle şu an alışacağımız her karakter dizinin sonunda ya ölmüş ya da yollarını Cassian ile ayırmış olacak. Bu nedenle gelecek bölümleri sabırla bekliyor ve Star Wars evreninden daha fazla bu kalitede işleri görmek için sabırsızlanıyorum.

EDİTÖRÜN NOTU: Star Wars'tan ve ILM'den yıllardır beklenen prodüksiyon. Umarım hikâye de bu ekibe yakışan bir iş çıkarır ilerleyen bölümlerde.

★★★★½

YARATICILAR: Vince Gilligan, Peter Gould OYUNCULAR: Bob Odenkirk, Rhea Seehorn, Jonathan Banks, Patrick Fabian, Michael Mando, Giancarlo Esposito, Michael McKean KANAL: AMC IMDB NOTU: 8,9

BETTER CALL SAUL

FINAL

It's all good man!

ÖMER AKDAĞ

"Bir şeyin de suyunu çıkartmayın be, zirvede bırakın işte" idi tabii ki Breaking Bad'in yanda komiklik olsun diye duran yan karakterlerinden Saul'un ayrı dizisi çıkacağını duyduğumda aklımdan geçen ilk düşünce. Dizi tarihine adını altın harflerle yazdıracak bir başyapıtla karşılaşmayı beklemiyordum.

Better Call Saul'un küçük bir kısmı Breaking Bad'le aynı zaman diliminde, yine küçük bir kısmı da Breaking Bad'in sonrasında geçiyor ama %99'u öncesini, Jimmy McGill'in "kötü" olma, Saul Goodman'a dönüşme hikâyesini anlatıyor.

Affınıza sığınırım, Better Call Saul kırk yıl da uğraşsam doğru düzgün tarif edemeyeceğim, hakkını veremeyeceğim, son derece komplike bir karakter gelişimine sahip bir seri. Mesela "Jimmy heyecanlı, yetenekli, kendini kanıtlama çabasındaki genç bir avukatlık adayıyken bu kendini kanıtlama işini yavaş yavaş kıvırmaya başlar ancak abisi Chuck'ın önüne koyduğu engeller nedeniyle çabalarının karşılığını alamadıkça içten içten kirlenmeye, hayata karşı bilenmeye başlar" gibi bir şey desem Jimmy ile Chuck arasındaki komplike ilişkiyi bir gram bile tarif edebilmiş olmam aslında.

Better Call Saul'un Breaking Bad'den en net ayrıştığı nokta da bu diyebilirim. Yanlış anlamayın, biri diğerinden daha iyidir demiyorum, ikisi de en tepe noktada anılmayı hak eden mükemmel seriler. Ama güçlü yanları biraz daha farklı birbirlerinden. Breaking Bad daha epikti, daha büyük olaylar dönüyordu, kodu mu oturtuyordu. Ve bunu artı veya eksi olarak söylemiyorum, orada karakter gelişimi daha netti. Örneğin Walter'ın "kötü" olma yolculuğu gayet anlaşılabilirdi, motivasyonları belliydi; kendisi için, ölmeden önce hayata izini bırakmak için, hayatında bir kez olsun gücün elinde



olduğunu hissetmek için yaptı yaptıklarını. Better Call Saul'da bu kadar net konuşabilmek mümkün değil. Better Call Saul daha yavaş ilerleyen, ufak ufak sayısız detayla karakterlerini mükemmel bir şekilde işleyen ve onları tarif etmesi gerçekten zor zihinsel ve psikolojik süreçlerden geçiren bir seri.

Jimmy'i "kötüleştiren" neydi? Chuck'ın ona tavrı mı? Doğasında mı vardı? Kim'le ilişkilerinin anlamlılık seviyesini yukarıda tutabilmek için mi dalaverelere ihtiyaç duyuyordu? Kartel onu mecbur mu bıraktı? Aslında iyi şeyler yapmak istiyordu ama bu iyi şeyleri yapabilmek için katakulliye başvurmak zorunda hissetti de yaptıkları beklenmedik derecede kötü sonuçlar mı doğurdu? Yani çoğu kötülüğü istemeden mi yaptı? Aslında az kötü bir insandı ama karşılaştığı sonuçlar, başka yaptığı şeylerin etkileriyle beklediğinden beş kat daha mı kötü oldu? Ya da sadece pislik yapmayı sevdiği için mi pislik yaptı? Cevabı yukarıdakilerin hepsi ve daha fazlası elbette ama bunların hangisinin ağırlığı ne derecedeydi? Ve çoğu zaman rüzgâra kapılmış gibi olan Jimmy aslında isteseydi, bilinçli kararlarıyla çoğu durumdan çok daha doğru sonuçlar çıkararak çıkabilir miydi? Asla tam olarak parmak basamıyorsunuz ama bir karakterin bir şeyi yapma sebebini kelimelere dökmekte zorlansanız da içten içe anlayabiliyorsunuz. Bu dizinin en güçlü yanı da bu bence.

İsminin işaret ettiğinin aksine o kadar da Saul'a odaklanan bir seri de değil Better Call Saul bu arada. Saul'un kendisi kadar iyi işlenmiş yan karakterlerle dolu. Başta Jimmy'nin sevdiceği Kim Wexler elbette. Breaking Bad'in Jesse Pinkman'ı gibi başkarakterin en yakın olduğu, onu iyi, kötü ve arasındaki her açıdan direkt etkileyen ve ondan direkt etkilenen, müthiş bir paralel karakter. Diğer her şeyi aynı olsaydı ama Kim gibi bir karakteri olmasaydı bu dizi kesinlikle eksik hissettirirdi; bütünün en önemli parçası belki de.

Breaking Bad'den tanıdığımız Mike ve Gustavo da bütün karizmalarıyla arz-ı endam eyliyorlar tabii. Onları görmesi bile ayrı zevk. Ve Gustavo'dan daha karizmatik, daha korkutucu bir baş kötü olamaz diye düşünüyorsanız bir de Lalo Salamanca'yı izlemeniz lazım. Her sahnesinde kaskatı kesiliyorsunuz. Nacho olay örgüsünün kartel tarafını, Howard ise olay örgüsünün kanun tarafını derinleştiren inanılmaz karakterler, onların da adını anmamak olmaz.

Better Call Saul birbirinden büyük ölçüde ayrı işleyen iki olay örgüsüne sahip bu arada. Geçmiş sezonların biraz eleştirildiği bir konuydu bu, kartel ve kanun tarafı bağımsız gibiydi. Ama Better Call Saul'un dehası son sezonda kendini gösterdi. İnce ince işlenen iki ayrı hikâye son sezonda öyle bir şekilde bir araya geldi ki... Kendi başlarına sadece şok edici olabilecek bazı sahneler, bu ayrı ayrı işlenme tercihinin getirileri sayesinde bambaşka bir vuruculuk seviyesine ulaştı.

Genel olarak zaten son sezonu, sezon ortası finali ve nihai final ile Better Call Saul hem hikâyedeki soru işaretlerini hem de "Bunu böyle yapsalar daha iyi olmaz mıydı?" tadındaki soru işaretlerini harika bir şekilde silip noktayı koyuyor. Her şey bu sezon yaşanacaklar içinmiş diyor, şapkanızı çıkarıyor, saygı duruşuna geçiyorsunuz.

"Anlatma, göster" klişesi vardır ya film ve diziler söz konusu olduğunda, istediği kadar klişe olsun bunu başarabilmek belki de bir film veya dizinin yapabileceği en zor şeylerden biri. Better Call Saul işte bunu şahsen benim daha önce şahit olmadığım, inanılmaz bir ustalıkla yapıyor. Kameranın bir mum alevinin dalgalanışına, balkon demirine koyulan bir bira şişesine, yere düşen bir dondurma külahına, arabanın kahve koyacağına sığmayan bir bardağa odaklanışı garip hissettiriyor ve o nesne bir süre sonra o karakter için o kadar anlamlı hale geliyor ki... Ama tabii bu konuda çekimler ve yönetmenlik kadar yazım ve oyunculuklara da hayranlığımı belirtmem gerek. Karakterin bir şey söylerken aslında onu kastetmeden söylediğini hissettirebilmesi ve aslında neyi kastettiğini karşısındakine belli etmeden izleyiciye belli edebilmesi ancak bu derece kaliteli bir yazım ve oyunculuklarla mümkün olurdu.

Dizinin hakkını verememiş olmanın üzüntüsüyle ayrılıyorum bu yazıdan. Breaking Bad / Better Call Saul evreninin bir daha işleneceğini zannetmiyorum ama ilk baştaki düşüncelerimi öyle bir yedim, dizinin yaratıcılarına öyle bir hayranlık beslemeye başladım ki bundan sonra ister yepyeni bir şey yapsınlar ister bu evrendeki bir kaldırım taşı için yeni dizi çeksinler, onun da kusursuz olacağına adım gibi eminim.

EDİTÖRÜN NOTU: Gözlerinize, zamanınıza, izlediğiniz şeye, beyninize saygı duyuyorsanız izlemeniz gereken bir başyapıt. ★★★★★

MEGADETH
THE SICK, THE DYING... AND THE DEAD!

Benim için metal grupları ikiye ayrılıyor: Megadeth ve diğerleri. Yani bu grubu ne kadar sevdiğimi size tarif etmemin pek bir yolu yok aslında. 30 yılı aşkın süredir binlerce kez dinlediğim, buradaki tek bir konserini bile kaçırmadığım, hatta Türkiye'ye ilk kez geldikleri 2001 Maslak konserinde 30 saat önceden, daha set kurulumuna bile başlanmamış bir saatte mekâna kurulup beklemeye başladığım, Dave'e en önden hayvan gibi haykırdığım bir grup bu :) Ama fanboy'lara da benzemem ben, sevmediğimde açık açık söylerim. 2013'teki Super Collider albümünün benim için yok hükmünde olma sebebi budur mesela.

Şimdi önce bir konuda hemfikir olalım. Bu dünyaya bir Megadeth daha gelmeyecek. Günümüzde *bence* bu seviyede thrash yapan yeni bir grup yok. Dolayısıyla aslında bu adamların bende geniş bir kredisi var, hatta hepimizde olmalı. Dystopia'nın ardından daha zayıf bir albümle karşılaşsam bile ilerisi için umudumu kaybetmeyecektim çünkü artık bu saatten sonra Megadeth'ten ne gelirse gelsin ben yine ta ortaokulda duyduğum heyecanın aynısını duymaya devam edeceğim. O yüzden de bu albümü ilk kez dinlemeye başladığımda kendime söylediğim şuydu: "Keyfini çıkar be adamım"

Albümden çıkan singleları da bu sayfalarda konuşmuştuk sizinle ve özellikle Night Stalkers'ı nasıl sevdiğimi biliyorsunuz. Şu albümü onlarca defa dinledikten sonra şunu rahatça söyleyebilmek ne güzel şey be arkadaş: Megadeth yine yardırmış! Dave, seviyorum seni. Kiko, adamsın. Dirk, sen bu işi biliyorsun. Steve, ellerine sağlık.

Countdown to Extinction / Youthanasia dönemine yakın bir yere konumlandırdığım bu önemli albümün öyle bir sayfanın kenarına veya tek sayfaya sığışmasını istemedim açıkçası. Hadi bakalım, ben kulaklığımı taktım, siz de takın; birlikte dinlemeye başlayalım. Hatta şarkı sözlerini de açın çünkü bu albümün Dave'in bir şair edasıyla döktürdüğü sözlerle birlikte dinleyince anlamı on, yirmi katına çıkıyor.

The Sick, The Dying… and the Dead!'le açılıyor albüm. Hmm, beklediğim kadar sert değil diye düşünürken 2:30'daki slow kısmın ardından klasik bir Megadeth formülüyle karşı karşıya olduğumu fark ediyorum. Hele 4:15'teki solo ilk dinlediğim günden beri aklımda çalmaya devam ediyor. Temiz iş. 4/5

Life in Hell tam bir speed thrasher, baştan sona dinmek bilmeyen bir tempoya sahip: "Ben bir hastalığım ve kendime bağımlıyım"

Aslında bu albüm beni oldukça şaşırttı. Dave Mustaine'in beyanlarından, oldukça sert, alabildiğine trash metal soslu bir Megadeth müziği bekliyordum. Ama beklentimin aksine, gayet melodik ve modern bir heavy metal albümü geldi. Ama inanın zerre üzülmedim, bu gömleği Megadeth'e çok yakıştırıyorum ben. Siz yeter ki Killing Time, Mission to Mars gibi şarkılar yazmaya devam edin, biz sizi keyifle dinleriz be!

KIVANÇ G.

Albümün ismi üç noktasından ünlemine kadar Megadeth'in en iyi erken dönem albümlerinden So Far, So Good... So What!'a açık bir gönderme, bilmem fark ettiniz mi?



Albüm daha gelmeden evvel düşen teklilerin kalitesini çoğunlukla yakalasa da ben her dinleyişimde Killing Time, Celebutante ve 2 bonus şarkıyı pas geçtiğimde daha çok zevk aldığımı fark ettim. Ayrıca Megadeth'in bu daha alengirli ama Trash köklerini hiçe saymayan tarzını da çok sevdiğimi belirtmeliyim. Albümde favorim We'll be Back olarak kalsa da Dogs of Chernobyl da onu bayağı zorladı diyebilirim, Mustaine ve silah arkadaşları bomba gibi dönmüşler. Benden bir 3,5 yıldız çalışır. ■ EREN E.

Solo eksiği olması çok da hoşuma gitmedi ama dinletiyor. 3/5

İşte *Night Stalkers*. Kendimi tekrar etmeyeceğim; muhteşem bir şarkı, resmen ateş ediyor. Nakaratından farklı farklı sololarıyla, Trust benzeri ara geçişinden o nefis bas gitar yürüyüşüne kadar kendini defalarca dinletiyor bu şarkı. Yine nefis bir soloyla bitiyor, tüyler diken diken. Erce'nin de albümdeki favorisi bu. 5/5

Şimdi sıra *Dogs of Chernobyl*'de. Albümdeki en özel şarkılardan biri bu. Dave bu şarkının sözlerini kanser olduğunda tedavisini üstlenen doktoru Anthony Cmelak'la birlikte yazmış. Aslında konu Çernobil ama özellikle sonlara doğru çok kişiselleşiyor şarkı, "Bulantılar tüm beynimi kapladı" diyor, "Mide spazmları geçiriyorum" diyor. Dave Mustaine'in gırtlak kanserini yenmesine, gördüğü kemoterapilere atıf olan bu şarkının girişi bir kere inanılmaz epik. Sözlerin girişiyle tempo düşüyor gibi geliyor ama akılda kalıcı nakaratı, soloları ve sonda Dave'in adeta yardırdığı kişisel kısım çok ama çok iyi. Oradaki sözlere dikkat. 4/5

Sacrifice ise benim favorim. Bu şarkıyı al Rust in Peace'e, hemen Five Magics'ten sonrasına koy, ne müzik ne söz olarak zerre sırıtır. İşin içinde şeytani bir soydan gelen bir kral, kazıklarda yakılan büyücüler, muskalar falan var. Söz öbekleri arasındaki riffler, sololar falan tamamıyla R.I.P materyali. Kiko yine döktürüyor her zamanki gibi. 5/5

Junkie mi? Bunun girişini beğenmedim bak. Ama gerisi thrash ve speed'in oldukça iyi bir karışımı. Öyle çok hastası olmadım ama. 3/5

Psychopaty bir geçiş şarkısı ve Killing Time'a bağlanışı çok güzel. *Killing Time* ise bangır bangır ana riffi ve sözleriyle öne çıkıyor. Kafa sallamadan durabilene bravo diyorum. 1:48'de giren akustik ise yine bir Megadeth imzası, onu takip eden solo sekansları ise dört dörtlük. 5/5

Soldier On albümden gelen üçüncü single'dı zaten. Bunun nakarat kısmı cidden çok iyi, ilk dinlediğimde zayıf gibi gelmişti ama sonra bir baktım sağda solda bunu mırıldanıp duruyorum. Özellikle 1:54'te başlayan nakarat kısmına dikkatinizi çekerim, ikinci "off all the battles" kısmındaki tempo değişimine bayıldım. Hayatta neyle karşılaşırsanız karşılaşın, devam edecek gücü kendinizde bulmalısınız. 4/5

Celebutante'nin daha girişinden pek de sevmeyeceğim bir şarkı olduğunu hissetmiştim aslında. Temposu yüksek ama melodisi ve riffi bana işlemedi. Albümü dinlerken atlamak istediğim tek şarkı bu. 2/5

Ve geldik *Mission to Mars*'a. Bakın bu şarkının girişini dinlerken gerçekten de uzaya çıkasım geliyor benim; koy beni füzeye, yolla Mars'a, gıkımı çıkarmam. Bu nasıl atmosferik bir enstrüman seçimi, nasıl atmosferik bir melodidir? Yine çok özel ve değerli bir parça bence, bana progresif Pallas'ı andıran kısımları da var. Sözler müthiş, özellikle 4. dakikadan sonrasında anlatılan kısımlara dikkat. Peace Sells'e göndermeyi ise şimdi ben söylediğim için fark edeceksiniz :) 5/5

Sırada ilk teklimiz *We'll Be Back* var. "Şarkı boyunca Liar'ı da duyuyorsunuz, The Conjuring'i de. Riffleri, soloları, sertliği, hızı, dört dörtlük bir tekli" demiştim, hâlâ da arkasındayım. Albüm için nefis bir kapanış şarkısı. 5/5

Oh be, birlikte resmen 62 dakikalık (sondaki iki coverı da saydım) müthiş bir albüm dinlemiş olduk. Hatta ben o sırada anlık hislerimle yazımı da yazdım, şimdi bir de son karar cümlesi yazayım da genel olarak The Sick, The Dying... And The Dead! Hakkında ne düşündüğümü size yansıtmaya çalışayım. ■ ESER



EDİTÖRÜN NOTU: Megadeth'ten 2022 yılında böylesine sert, böylesine akılda yer eden, böylesine duruşundan taviz vermeyen bir albüm dinlediğim için o kadar iyi hissediyorum ki, o kadar olur. Ben bu adamları boşuna sevmiyorum ya, canım Megadeth'im benim. Yok, valla fanboy'luk değil bu, thrash seven herhangi birinin bu albümü dinleyince mutlu olması ve başta da dediğim gibi sonuna kadar keyfini çıkarması gerek bence. İyi ki varsın Megadeth. ★★★★½

BLIND GUARDIAN
THE GOD MACHINE



Bard'ların dönüşü tanrısal oldu

The God Machine'in kapağını ilk gördüğümde önce bir anlayamayıp yadırgadım, sonra "Lan!" tepkisini verdim ve en sonunda bunun aşırı sevdiğim grubun yeni albümü olduğunun ayrımına varabildim. Her zamanki kılıçlı büyülü fantezi kapak tasarımlarından vaz geçip bu sefer farklı bir şey deneyen Blind Guardian bu yenilik hissini albüme de yayabilmiş mi ona geleceğim birazdan.

Grup nihayet şu "Sadece Hansi ve orkestrayla albüm yapıyoruz, acayip olacak" fazından kurtuldu da yine cayır cayır elektrikli bir albümle dönebildiler. Ha o klasik müzik albümü de kötü değildi ama Blind Guardian'ın en iyi albümlerinin yanında sönük kalıyordu. The God Machine'de herhangi bir konsepte bağlı kalmadan 9 tane zıpkın gibi parça yapmış abilerimiz ve hepsi de epey kaliteli. Daha baştan Deliver Us From Evil ile şöyle bir geçmişe, A Night at the Opera zamanlarına gidip geliyoruz. Üstüne Mordred's Song'u anımsatan girişiyle beni benden alan Damnation geliyor ki Kral Katili Günceleri'ni okuyanlar bu şarkıyı ayrıca ilgi çekici bulacaklardır. Bardlarımız genel tarzlarından çok uzaklaşmadan eski yeni sevdiğimiz ne varsa bu albümde geri getirmek istemişler belli ki. O yüzden The God Machine'e pekâlâ güvenli sularda takılıyor eleştirisini yöneltebiliriz ama dikkatli bakınca bolca yenilik görmek de mümkün. Neil Gaiman'ın romanına bolca atıfla dolu Secrets of the American Gods veya vokalist Hansi Kürsch'ün vefat eden annesine adanmış Let it Be No More bu tarz normun dışında parçalar. Albümde ısınamadığım tek parça olan Architects of Doom bile (ki Battlestar Galactica hayranları kesin sevecektir) değme Power Metal grubunun en iyi şarkılarıyla kapışır düzeyde. Grubun iyice eski kafa speed metal dönemlerine döndükleri Violent Shadows *(ki bu da Brandon Sanderson'ın Stormlight Archives/Fırtınaışığı Arşivi serisini konu alıyor -Can)* ve Witcher romanlarına atıf yaptıkları Blood of the Elves ile kapanışa yaklaştığımızı hiç hissetmeden akıp giden albüm son dönemde adet edindikleri gibi uzun bir epik şarkıyla değil de Destiny gibi alışılmadık ve orta uzunlukta bir parçayla kapanıyor. Yalnız bu şarkının bir Andersen masalından uyarlanmış olması da grubun Alman kökenlerine bir saygı duruşu gibi ve masalın karanlık yanına odaklanmaları sözleri takip etmeyi iyice keyifli hale sokmuş; net favorim oldu diyebilirim.



Sağlam geri dönüş albümlerini her daim severim ve bunlardan birinin Blind Guardian'a denk gelmiş olması da ayrıca güzel. Normalde albümler uzun gelirken bunun bir 20 dakika daha sürmesini istemedim desem yalan olur, doyamadım yani anlıyor musunuz? Müzikal olarak bildiğimiz Guardian'ın kalitesini yükselten ya da alçaltan bir durum olmadığı için oralara çok girmiyorum fakat Hansi'nin vokallerini 10 üzeri 10 kere övmeden bir Blind Guardian yazısı yazmış da sayılmam sonuçta. Kısaca albüm olmuş arkadaşlar eski yeni herkes bir şans versin. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Bu albümle ilgi canımı tek sıkan şey 50 dakikanın yetmeyişi, onun dışında eksiği yok fazlası var. ★★★★½





PENTAGRAM
MAKİNA ELEKTRİKA

Pentagram canımız ciğerimiz, yurdun ender değerlerinden birisi. Eski yeni vokalleri, gitaristleri toparladıkları nihai kadroları tek tek baktığınızda cidden çok güçlü müzisyenleri içerse de ortaya çıkan bu yeni albüm o gücü tam yansıtamıyor bana göre. Marşı andıran orta tonlardaki ilk iki Türkçe parçayı geçtiğimizde albüm nihayet başlıyor hissini Pride ile alıyoruz cidden. Üstüne gelen Revenant albümün en sert ve akılda kalıcı parçası olmuş net, hani taaa ilk albüm ya da Unspoken zamanlarına götüren bu şarkı gibi olsa tüm albüm hakkında daha çok methiye düzebilirdim fakat eski ve yeni Pentagram arasındaki farkların epey büyük oluşu "Yani Revenant'ın olduğu kasette Bu Düzen Yıkılsın'ın ne işi var?" dedirtiyor insana. Biz pinpon topu gibi oradan oraya sekerken arada Sensiz ve Maymunlar Gezegeni gibi cidden eğlenceli şarkılar öne çıkıyor. Enstrümantal Yavuz Çetin cover'ı Dünya nefes aldırıp Murat İlkan'ın eşsiz vokalleriyle değerlenen Ödenmez albümü efendi gibi kapatacakken beliren Metallica cover'ı Seek and Destroy ancak "hoş bir sürpriz" olarak nitelenebilir. Şu da var ki ben bu albümü MMXII'den daha çok sevdim ama keşke babalar her albümün arasına 10 sene koymayıp biraz daha üretse demeden de duramıyor insan, en azından onlardan yeni bir şeyler duymaktan mutlu olabiliriz tabii. ■ EREN E.

Pentagram / Trail Blazer dönemi Pentagram'ının sıkı bir hayranı olarak yeni albümden çıkan ilk üç single'ı dinledikten sonra söylediğim şey şuydu: "Allah kahretsin yaa!" Cıstak tempolu Bu Düzen Yıkılsın, tipik konser formüllü Sur ve tam bir uyku getiren Pride albüme dair inancımı dibe çekmişti. Bakın bu şarkıların sözleri de anlattığı fikirler de güzel, hemfikirim. Ama müzik olarak yeni nesil Pentagram'ı sevmiyorum işte napayım.

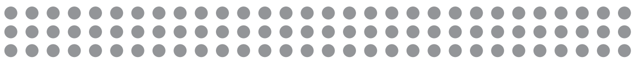
Albüm de aynı bu üç şarkıyla açılınca "dinlenmez bu" diye düşündüğüm anda 4. şarkı ve Revenant şıraaak diye çaktı tokadı. Bu nasıl şarkı babalar?! İşte aradığım eski Pentagram! Albüm resmen ilk 3 şarkı (+ Ödenmez) ve geri kalanı diye ikiye bölünmüş ve ikinci kısmın Trail Blazer dönemine gönderme yapmasıyla ortaya çok sağlam bir iş çıkmış. Damn the War, Maymunlar Cehennemi falan tekrar tekrar dinlemelik. Özellikle de Revenant bundan sonraki Pentagram için bir örnek olacaksa ben bu grubu kahvaltıda bala bandıra bandıra yerim arkadaş!

Günümüz Pentagram'ının en büyük sorunu da bu aslında, kime oynayacağına bir türlü karar verememesi. Öyle olunca da iki güruhu da tam olarak memnun edemiyor maalesef. Ancak Yavuz Çetin'e ithaf edilen nefis enstrümantal Dünya'nın girişindeki Kill 'Em All'dan (Anesthesia) - Pulling Teeth esintisi ve kapanışın Seek and Destroy coverı ile yapılması da bence grubun kendine çizmek istediği yeni yolu işaret ediyor. Yani umarım öyledir. ■ ESER



EDİTÖRÜN NOTU: Babaların uzun süreden sonra yeni şarkılarla dönmeleri güzel olsa da grubun eski ve yeni tarzı arasında bir uyumsuzluk olduğu da artık ayyuka çıkmış durumda. ★★★½

Değme Türk dizisine taş çıkartırcasına Twitter ve Elon aşk düzleminde yine başa döndük. "Bana açtığınız davayı düşürürseniz ilk dediğim fiyattan alıcam bak, valla." demiş şimdi de Elon-can. Valla kabak tadı verdi artık.



AMA Bİ' DİNLEYİN, YA UZAYLIYSA??!!

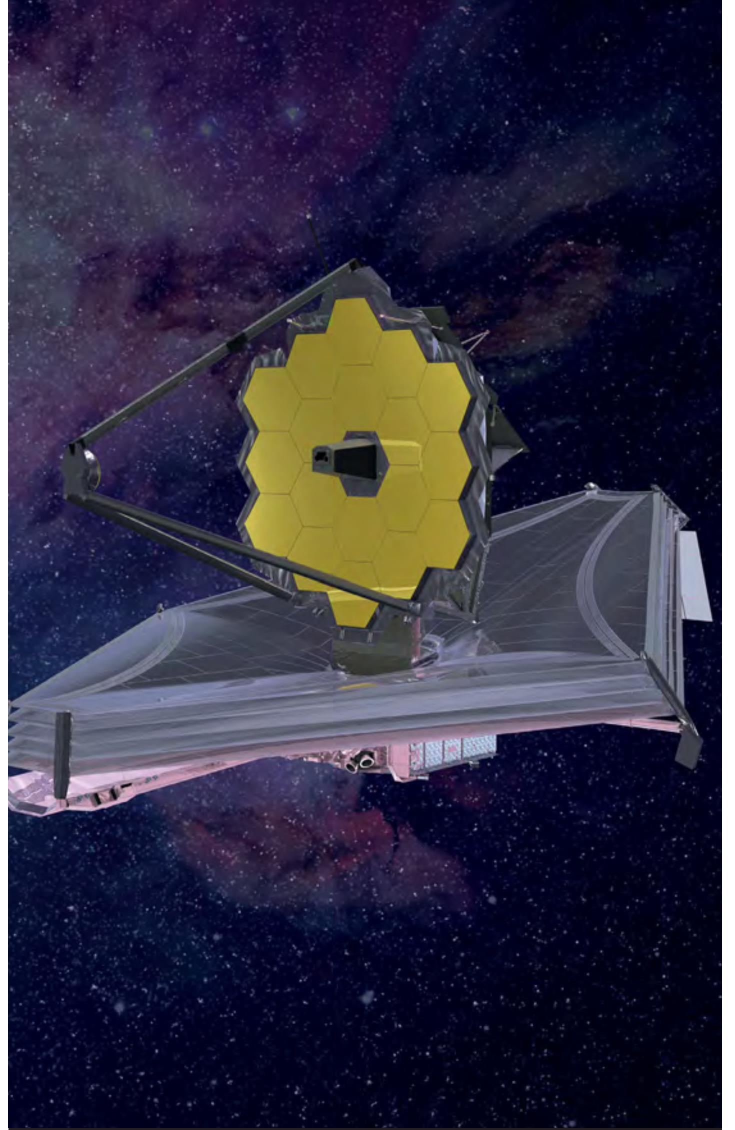
"Oumuamua neydi?" tartışmalarına devam...

Harvard'lı bir bilim insanı neden durup durup "Oumuamua uzaylı aracıydı, vallahi billahi yaa," diye tutturur? Çünkü hepimizin hayatımızda biraz eğlenceye ihtiyacı var. Avi Loeb de böyle bir abimiz, inatla 2017'nin Ekim ayında geçmiş teleskop görüntülerinde keşfedilen ince uzun ve hızlı cismin uzay aracı olduğunu iddia ediyor.

Güneş sisteminden hızla geçtiği ve geçtikten sonra fark edildiği için Oumuamua hakkında elimizde çok detaylı bilgiler yok. Bu da atıp tutmak için çok verimli bir ortam yaratıyor doğal olarak. Çinli bir uzay bilimi ekibi de Loeb'in ortaya attığı iddiaların bir kısmını çürütebilecek bir araştırma yayınlamışlar. Özellikle üstünde durdukları madde ise "ışık yelkeni" meselesi, yani ışığı soğurarak enerjiye çeviren bir itiş kaynağı olması. Oumuamua yanımızdan geçerken bir miktar parlayıp sönükleşmesine rağmen teorik olarak bir ışık yelkeninin izlerini taşımıyor.

Loeb'in buna cevabı ise PEKİ YA UZAYLIYSA AMA O ZAMAN NE YAPACAKSINIZ?! Abicim bir sal uzaylıları da işte gelmiş gitmişler paşa paşa. ■ **GÜLHİS**





James Webb verileri sıkıntı yarattı

Acele işe şeytan karışmış gibi

James Webb teleskobu hakkında yazıp çiziyoruz birkaç aydır, hani şu an çalışmaya başlamış olması bile muazzam bir iş hakikaten. Ama öte yandan teleskobun yarattığı heyecana kapılıp gelen verileri aceleyle analize girişen bilim insanları şu an biraz pişmanlar; zira teleskop tamamen kalibre edilmeden paylaşılan bu verilere dayanarak yapılan analizler, bu halleriyle hükümsüz hale gelmiş olabilir. Bunun için araştırmacıların verileri tekrar karşılaştırması, nelerin yeniden hesaplanması gerektiğine dair yorucu bir sürece girmeleri gerekiyor.

Benzer şekilde şu anki öte gezegen veri analiz modellerimiz de Webb teleskobunun hassas sensörleri için yeterli olmayabilir. Her ne kadar teleskobu oraya çıkarmak önemli olsa da aletin limitlerini, farklı kullanım şekillerini ve diğer benzer hususları onunla oynadıkça daha iyi öğrenecek ve kullanacağız gibi duruyor. ■ **İHSAN A.**



Dünyayı Kurtaran NASA

DART, hedefi on ikiden vurdu!

Onlarca kitap ve filmden aşina olduğumuz Dünya dışı tehditlerin her an ortaya çıkabileceğini düşünenlerden misiniz? Artık içiniz rahatlayabilir. Salgın hastalıklar, savaşlar ve ekonomik kriz arasında insanlığa son darbeyi vurmak için gelecek uzaylılara ya da ansızın ortaya çıkıp da gezegenimizi ortadan ikiye bölecek kocaman asteroidlere karşı savunmasız değiliz.

NASA'nın DART (Çift Asteroid Yönlendirme Testi) görevi başarıyla sonuçlandı. 10 aydır uzayda gezinen dünyanın ilk gezegenler arası savunma sistemi belirlenen Didymos isimli asteroidin küçük bir uydusu olan Dimorphos kinetik çarpma sayesinde yörüngesi değiştirildi. Araştırmacılar Dimorphos'un çarpışma sonrası hareketini inceleyerek sistemi geliştirmeye odaklanacak. ■ **ARES**

Kripto para madenciliği sürdürülebilir değil...

Şaşırdık mı? Hayır...

Ben söylüyorum, teknolojiden ve enerji tüketiminden anlayan insanlar söylüyor, New Mexico Üniversitesi'ndeki araştırmacılar söylüyor; üniversitede ekonomi profesörü olan Benjamin A. Jones "Bitcoin madenciliğinin son yıllarda daha sürdürülebilir hale geldiğine dair bir kanıt bulamadık" diyor... Yayınlanan araştırma aynı zamanda kripto paraların madencilik



sürecinin çevreye etkisinin fiziksel madencilik sürecinden çok petrolün çıkarılma ve rafine edilme sürecine benzediğini söylüyor.

Daha önce de bahsettiğimiz gibi kripto madenciliğinde en büyük sorun kullanılan elektriğin miktarı. Blockchain üzerinde kripto para bulmak için tüm gün sürekli çalışan bilgisayarlar, onların dahili ve harici soğutma sistemleri, bunlardan dışarı yayılan gürültü kirliliği ve ısı… Elektrik ilk bakışta temiz bir enerji kaynağı gibi görünebilir fakat hâlâ hatırı sayılır bir kısmı fosil yakıtlarından üretiliyor. İklim değişikliğinin acı şekillerde hissedildiği şu günlerde bu söylediklerimden gereken çıkarımı kendiniz yapın. ■ **GÜLHİS**

Halkalı Neptün mü?

James Webb yeni fotoğrafıyla Neptün'e odaklandı.

James Webb uzay teleskobu döktürmeye devam ediyor. Bu sefer çekilen muhteşem fotoğraflar Neptün'e ait. 1989 yılında Voyager 2'nin yakınından geçerken çektiği görüntülerden sonra ilk defa bu kadar detaylı Neptün fotoğraflarına kavuşuyoruz.

Fotoğraflarda Neptün'ü çevreleyen halkalar, toz şeritleri ve gezegenin 14 uydusunun 7'si yer alıyor. Jüpiter ve Satürn'ün sahip olduğu parlak şeritlere benzer ekvator şeridinin ilk defa gözlemlenmesi heyecan verici bir gelişme. ■ **ARES**



Stadia da Google mezarlığındaki yerini aldı...

Bu kadar dayanması bile mucizeydi.

Stadia aslında teoride mantıklı ve çok güzel çalışabilecek bir fikirdi. Herhangi bir bilgisayar donanımına bağlı kalmadan, yükleme vb sınırlamalar olmadan oyun oynayabilmek cazip ve hâlâ da geleceği olan bir fikir. Ama bugün bunu yapan çok daha iyi alternatifler varken Stadia'nın "Bakın aylık üyelik ve başlangıç paketi almanız lazım. Ayrıca halihazırda satın almış olduğunuz oyunları Stadia üzerinde baştan alacaksınız" gibi saçma diretmelerle çok saçma bir şekilde pratiğe dökmesinden dolayı her an patlamaya hazır bir bomba gözüyle bakıyorduk kendisine. Nitekim beklenen oldu ve Google, 18 Ocak'ta Stadia'nın fişini çekeceğini duyurdu.

Peki Stadia sahibi sekiz kişiden biriyseniz aldığınız her şey boşa mı gidecek bu durumda? Google enteresan bir şekilde son kullanıcılar için bir güzellik yapıp Google Store üzerinden satın alınmış bütün donanım ve oyunlar için para iadesi yapacağını açıkladı. Ancak haberi duyurunun yapılmasıyla birlikte alan ve hâlâ aktif halde Stadia'ya oyun geliştirmekte oldukları için büyük bir şoka uğrayan oyun yapımcıları için herhangi bir umursama belirtisi göstermiş değiller. Yani, düşünsenize para ve vaktinizin ciddi bir kısmını akıtarak bir platforma oyun yapıyorsunuz ve iki ay sonra o platformun kapanacağı haberini son kullanıcılarla birlikte öğreniyorsunuz. Umarım Google mağdur ettiği yapımcılar için de bir güzellik düşünür ama Google mezarlığını süsleyen diğer servislerin akıbeti ve yarattığı mağduriyetleri düşünürsek üç maymunu oynamaya devam edeceklerini tahmin etmek güç değil. ■ **CAN**

Artık E-Devlet üzerinden köpek sahiplenmek mümkün

Henüz çok geniş kapsamlı olmasa da çok güzel bir haber

Bu köşede ülkemizden haberler görmeye çok alışkın değiliz ama bu ay çok tatlı bir istisna oldu. Aslında ülkemizden belli bir süredir genel anlamda güzel bir haber görmek/duymak mümkün olmuyor da neyse. Başlıkta da söylendiği gibi, artık e-Devlet üzerinden hayvan sahiplendirilebilecek. Uygulamadan barınaklardaki hayvanların bilgilerini tarayabilecek ve bu dostlarımızı sahiplenmeyi istemeniz durumunda telefon numarası, e-posta adresi ve yerleşim adresi gibi iletişim bilgilerinizi barınakla paylaşmak suretiyle başvuru yapabileceksiniz. Size dönülmesine dair net bir süre yok, barınaklara göre değişiyor ama belli bir süre ardından size ulaşıyorlar.

Şimdilik uygulamanın kapsamı çok dar, şimdilik sadece İstanbul'da Büyükçekmece ve Bağcılar Belediyesi ve Ankara'dan Keçiören Belediyesinin barınakları mevcut. Öte yandan anladığım kadarıyla, atıyorum İstanbul'da Levent'te oturuyorsanız bile Bağcılar'daki barınaktan hayvan sahiplenebiliyorsunuz. Umarım kısa sürede sisteme kayıtlı barınak sayısı da artar ve bakıma muhtaç köpek dostlarımız daha fazla insana ulaşmış olur. ■ **İHSAN A.**



NFT koleksiyoncusu Frida Kahlo'nun bir resmini mi yaktı?

Buraya ağza alınır bir şey düşünemedim...

Meksikalı "koleksiyoncu" Martin Mobarak, 21 Eylül'de Arte Capital adlı Twitter hesabında yayınladığı videoda Frida Kahlo'nun Fantasmones sinisteros (1944) adlı eserini önce bir ekspere onaylattı, sonra da çerçevesinden çıkarıp martini dolu bir bardağa koyarak yaktı. Çünkü artık resim Metaverse'te, aslına ne gerek var.

Eserin gerçekliği henüz kesin olarak kanıtlanmış değil ama Meksikalı otoriteler bu konuyu araştıracaklarını duyurdular. Mobarak bu resmin yasal sahibi de olsa, Meksika yasalarınca herhangi bir tarihi esere zarar vermek ya da onu yok etmek suç teşkil ediyor.

Mobarak, Frida.NFT'nin sanatçılara destek olacağını, Frida Kahlo Müzesi ve Palaca of Fine Arts'ile birlikte çalışacağını falan da iddia etmiş ama birisi benim iki kuruş etmeyen bir karalamamı satın alıp yaksa ben kudururum mesela. Bilemiyorum. ■ **GÜLHİS**

Oracle'a Rüşvet Cezası

Türkiye'nin de adı geçiyor!

Ülkemizin yoğun gündeminde pek de ses getirmeyen bir haber olsa da en azından bu sayfalarda değinmek gerektiğini düşünüyoruz. ABD Menkul Kıymetler ve Borsa Komisyonu, Oracle Corp'un Türkiye, Birleşik Arap Emirlikleri ve Hindistan'daki birimlerindeki çeşitli işlemler ve suistimaller nedeniyle firmaya yaklaşık 23 milyon dolar ödeyeceğini açıkladı.

İlgili yasayı ikinci defa ihlal etmekle suçlanan Oracle'ın en önemli suçlandığı nokta bu ülkedeki yetkililere rüşvet vermesi. Ayrıca firma, Türkiye ve BAE birimleri ülkedeki yetkililerin teknoloji konferansı ziyaretlerini karşılamakla suçlanıyor. Üstelik Türkiye'de sadece yetkili kişilerin değil, ailelerinin de seyahat gelirlerini karşıladıkları iddia ediliyor.

Reuters'da yazan habere göre cezayı ödemeyi kabul eden Oracle sözcüsü bahsi geçen iddiaların şirket politikası



olarak kabul görmediği ve bu tür davranışları tespit etmeleri durumunda gerekli adımları atacaklarını dile getirdi. Bakalım gerekli adımlar ülkemizde de atılacak ve konu araştırılacak mı? ■ **ARES**



Köpeklerin stresi "koklayabildiği" kanıtlandı

Zaten biliyorduk da...

Köpeklerin zaten insan vücudundaki birtakım kimyasal değişimleri koklayabildiğini biliyorduk; mesela birinin bir nöbet geçireceğini tahmin edebiliyorlar yahut kan şekerindeki belli koku değişimlerini algılayabiliyorlar. Ama Belfast'tan bir grup araştırmacı geçen ay direkt stres hormonlarına bakarak köpeklerin insanlardaki stresi koku yoluyla algılayabildiğini ilk defa kanıtlamış oldu. İnsanlar stres altındayken, epinefrin ve kortizol gibi belli birtakım hormonlar salgılarlar ve bu hormonlar kana karışarak kalp ritminde, kan basıncında ve nefes alıp vermede artışa neden olur. İşte araştırmacılar da çalışmalarında Winnie, Soot, Fingal ve Treo isimli dört köpeğe bu kimyasal sinyalleri gösterip, ayırt etmelerini beklemiş.

Araştırma kabaca şöyle tasarlanmış: Katılımcı insanlardan 9000'den geriye doğru, kalem-kâğıt yahut hesap makinesi olmadan, 17'şerlik aralıklarla saymaları istenmiş. Eğer yanlış cevap verirlerse, ufaktan atarlı bir şekilde "Hayır" uyarısıyla en son kaldıkları sayı kendilerine söylenmiş ve devamını getirmeleri beklenmiş. Bu tarz kafadan yapılan matematik işlemlerinin kortizol seviyelerini yükselttiği bilindiğinden bu tarz bir yönteme başvurmuşlar ama gene de 36 kişiden 11'inde beklenen stres seviyesi gözlenmediğinden bu kişiler araştırmadan çıkarılmış son kertede. Bu akıldan hesap yapmanın öncesi ve sonrasında katılımcılar, bir beze hem nefes hem de ter örnekleri bırakmışlar. Deneyin sonunda köpeklere öncesi ve sonrası bezlerinin yanı sıra, bir de hiçbir şeyin bulaşmadığı üç farklı bez koklatılmış ve katılımcıların deneyin hemen ardından ter ve nefes örneklerini bıraktıkları bezi tespit etmeleri beklenmiş. Ve tada! Köpekler bu işin hakkından gelebilmiş.

Köpeklerin zaten sahip olduğunu bir süredir tahmin ettiğimiz bu yetenekleri, post travmatik stres bozukluğu gibi çeşitli psikolojik hastalıklardan mustarip kişilere faydalı olmak anlamında daha da verimli şekilde kullanılabilir diyor araştırmacılar. Kısacası hem hayvan dostlarımızı anlamak hem de onlarla aramızdaki bu uzun soluklu dostluğu ihtiyaç sahiplerine yardım etmede kullanmak kulağa oldukça güzel geliyor. ■ **İHSAN A.**

Piksel Günlükleri

POOLS OF DARKNESS

90'ların başları yanlış hatırlamıyorsam. Manyak gibi FRP oynuyoruz abimle. Öyle günümüzün RPG'leri falan değil ha. Anlı şanlı Fantasy Role Playing oyunlarından bahsediyorum. Krynn serisi mi istersiniz, Beholder'lar mı... Deli gibiyiz ama abimle. Ben *Pools of Darkness*'a takmışım kafayı, abim en son *Death Knights of Krynn*'ı bitirmeye çalışıyor.

Evde tek bilgisayar var haliyle. Çağın efsanesi Amiga 500, anne baba izin verdiği müddetçe 1 saniye kapalı kalmıyor. Açık kaldığı her saniyede de FRP oyunlarından biri var ekranda. Hoş arada "Köpekli Ninja" da atıyoruz diye hatırlıyorum ama onun hikâyesi çok başka. Amiga'yı aldığımız gün ilk iş takmışız Shadow Dancer disketini, affedersiniz trene bakar gibi ekrana bakıyoruz. Commodore 64'ten geçmişiz ya hız bekliyoruz, çat diye açılsın oyun istiyoruz. "Ya bu oyunun hızlı yüklenmesi gerekmiyor muydu?" diyorum abime aradan yarım saat geçtikten sonra. Diyor ki "Elleşme, yüklenecek" Kuduruyoruz ama yerimizde. Sonra birimizden biri space tuşuna basıyor ve ta dammm Köpekli Ninja karşımızda! Meğer cracker grubun introsuna bakıyormuşuz yarım saattir 😊

Neyse FRP'lere dönelim. Deli gibi oynuyoruz dedim ya, hakikaten şeklen de deli gibiyiz. Hele ben! Zorlu bir savaşa gireceğimi evdeki herkes battaniyeden anlıyor. Battaniye ne alaka derseniz, artık totem mi yapıyorum o yaşta, kafayı mı yemişim hatırlamıyorum. Ama olay şu ki ne zaman zorlu bir savaşa girecek olsam çekiyorum battaniyeyi kafaya, bilgisayarı monitörü / televizyonu örtüyorum komple, kalıyorum bir başıma içerde. Savaş bitince ya sürünerek çıkıyorum battaniyenin altından ya da sevinç çığlıklarıyla.

Ama işin en kötü tarafı ne biliyor musunuz? Oyunun son savaşı zannedip naralar atarak kafamda battaniyeyle fırladığım anın, ölülerimi bile diriltemeden ikinci bir savaşa girmem gerektiğini anladığım an olması. Sonra da bitirmeden bıraktım zaten Pools'u… ■ ERCE











OUYA FACİASI

KLASİK OYUNCULUĞUN SONU 37. KEZ GELİYOR

Video oyunları tarihinde, özellikle de yakın dönemde bir türlü kırılamayan bir döngü, bitmeyen iğrenç bir geyik vardır. Video oyunlarıyla ilgili her büyük yenilikte birisi çıkıp klasik oyunculuğun artık sonunun geldiğini, video oyunlarının geleceğinin bu yeni olay olduğunu söyler: FMV oyunlar, Motion kontroller, VR desteği, Cloud Gaming gibi pek çok örnek sayabilirsiniz. 2010'ların başında bu geyik mobil oyunculuk için dönüyordu işte: Klasik oyunculuğun ve konsolların sonu gelmişti, gelecek artık mobil oyunlarındı.

Günümüze baktığımızda klasik oyunculuk anlayışı 80'lerden beri taş gibi devam etse de kendine en çok yer bulmayı başaran olayın mobil oyunculuk olduğunu da kabul etmek lazım tabi. OUYA da geleceği mobil oyunculukta gören bir Kickstarter projesi olarak 2012'de çıktı ortaya. Sadece 99 dolar karşılığında TV'ye bağlanabilen bir konsol olarak satılacak, hem oyuncular hem de yapımcılar için oldukça ucuz bir platform sunarak Playstation 4 ve Xbox One gibi devlerin kabusu olacaktı. Peki bu nasıl olacaktı?

OUYA için aslında mobil oyunları TV'de oynamanızı sağlayan, Android altyapılı hayli basit bir sistem diyebiliriz. Mobil oyunları geliştirmek milyon dolarlık konsol oyunlarını geliştirmekten kat ve kat ucuza mal olduğu için de oyunların fiyatları da hayli ucuz olacaktı. Ayrıca tüm oyunlar oynanabilir demolar sunacağı için oyuncular denemeden oyun satın almayacaktı.

Öte yandan OUYA konsol için oyun geliştirecek yapımcıların da yüzünü güldürecekti. Free The Games adını verdikleri bir fonla Kickstarter'da 50.000 dolardan fazla para toplamayı başaran ve ilk 6 ay için sadece OUYA'ya çıkma sözü veren her oyun için topladıkları bağış kadar da OUYA fon sağlayacaktı. Özetle OUYA'nın mutlu etmediği kimse kalmayacaktı, oyun tarihi kökten değişmek üzereydi.

Kickstarter'da 8,5 milyon dolardan daha fazla bağış toplayan OUYA konsolu Haziran 2013'te piyasaya çıktı fakat klasik oyunculuğun gene sonunun gelmediği çok kısa süre içerisinde anlaşıldı. Projenin kurucusu Julie Uhrman'ın verdiği rakamlara göre konsolu alan oyuncuların %73'ü tek bir oyun bile satın almıyor, sadece ücretsiz demoları oynayıp konsolu da emülatör gibi kullanıyorlardı. Keza konsol büyük yapımcılardan neredeyse hiç destek görmediği için kütüphanesinin büyük kısmı da çöp mobil oyunlardan oluşuyordu. Konsol pazarlanırken vadedilen her oyuna ücretsiz demo özelliği de kısa süre sonra kaldırıldı zaten.

Free The Games fonuysa bir skandala dönüştü. Bazı yapımcılar Kickstarter'dan topladığı bağış kadar OUYA'dan destek alma fikrini sömürmeye başladılar. Kendi oyunlarına sahte hesaplar üzerinden bağışlar yapıp 50.000 dolar sınırını aşarak OUYA'dan yüzbinlerce dolar para söğüşlemeye başladılar.

Klasik oyunculuğu tarihe gömmek üzere yola çıkan OUYA çıkışından sadece 2 yıl sonra tarihe gömüldü. Toplamda da ancak 200.000 adet gibi oldukça düşük bir satış rakamı yakalayabildi. 2015'te komple Razer'e satılan sistem 2019 yılında bütün çevrimiçi hizmetlerini de durdurdu ki sistemdeki çoğu oyun hesaplar üzerinden çalıştığı için konsolu neredeyse işlevsiz hale getiriyordu.

OUYA ilk duyurulduğu dönemde inanılmaz tutup konsolları mahvedeceğine dair benimle forumlarda sayfalarca kavga eden arkadaşlara da sevgilerimi iletiyorum bu vesile ile :) ■ EMRE S.

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN

POOYAN

[ARC/ATARI 2600/C64/FAMICOM/SWITCH /PS1/PS2 PS4]

Sadece maksimum puanı yapmak amaçlı ve sonsuz döngüde ilerleyen oyunlar artık geçmişte kalsa da halen daha keyifle oynayabileceğiniz birçok örneği var. Benim çocukken oynadığım Pooyan da bunun en güzel örneklerinden biri.

Konami'nin altın yıllarından kalma, 1982 yapımı bir Arcade oyunu Pooyan. Oyunda yavrularını kurtların elinden kurtarmaya çalışan bir anne domuzu yönetiyoruz ve balonlara tutunarak yere inmeye çalışan (ya da tepeye tırmanmaya çalışan) kurtların balonlarını patlatarak yere çakılıp feci şekilde can vermelerini sağlıyoruz. Balonlarını patlatabilmek için de bulunduğumuz asansörde yukarı – aşağı hareket ederek oklarımızı ve eğimli olarak giden (ve benim ne olduğunu hala bilmediğim) bir objeyi kullanıyoruz.

Tabi biz aç kurtlara soykırım uygularken onların eli de boş durmuyor ve size taşlar fırlatıyorlar. Aşağı inmeyi başaran kurtlar arkanızdaki merdivenden tırmanıp sizi ısırmaya çalışırken yukarı çıkanlar da el ele vererek kafanıza kocaman bir kaya yuvarlamaya çalışıyor. Ekrandaki kurt sayısının artması ve balonların tek vuruşta patlamaz hale gelmesiyle de aksiyon iyice kaotik bir hal almaya başlıyor.

Ben çocukken Pooyan'ın Famicom versiyonunu büyük keyifle oynardım. Hatta müziği de hâlâ kulaklarımda. Arcade'lerde de dişe dokunur bir başarı elde etmiş aslında Pooyan, bu yüzden Playstation'a çıkan toplama paketlerinde de yer alıyor. Modern konsollarda oynama şansınız var yani. Arcade'lerin o hemen aksiyona daldığınız eğlencelik oyunlarını seviyorsanız denemenizi tavsiye ederim.

■ EMRE S.

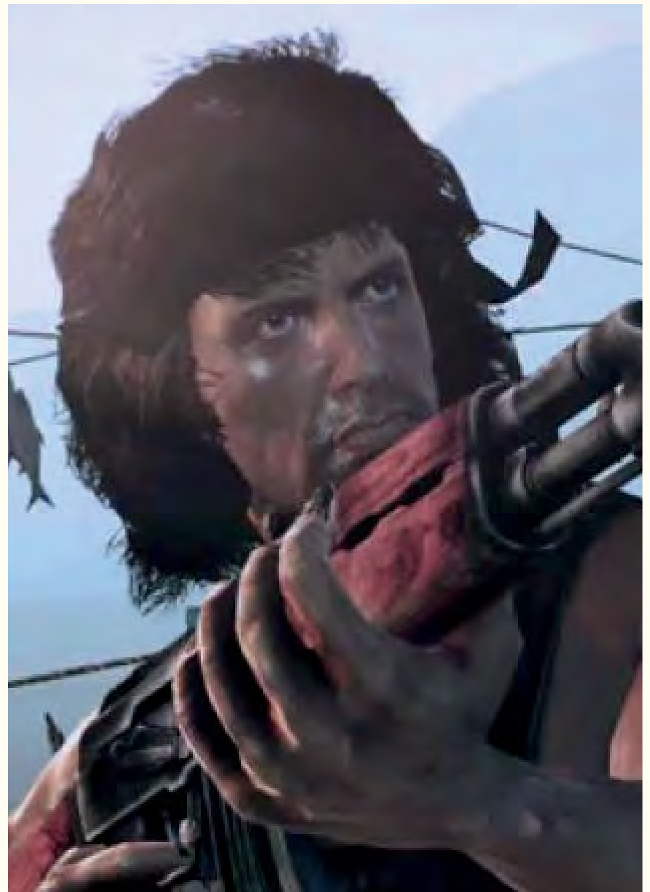


SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

RAMBO: THE VIDEO GAME

Rail shooter türünün çok popüler olduğu bir dönem vardı, özellikle atari salonlarında çuv çuv çuv çuv diye silahla durduğumuz yerden yeri gelir zombileri, yeri gelir düşman askerlerini, yeri gelir helikopterleri haklardık. Ama 2014 o dönemlerden biri değildi. Hadi kimsenin rail shooter'ları hatırlamadığı bir yılda böyle bir oyun yapmak istediniz, Rambo gibi dev bir ismin de haklarını aldınız. Ama işte böyle saçma bir oyun yaparsanız sizi bu büyük batıştan Sylvester bile kurtaramaz.

İstediğiniz kadar Rambo hastası olun, bu oyunu oynarsanız Rambo'dan soğursunuz, valla diyorum bak. O yıllara göre bile boktan grafikleri, sıkıcı oynanışı, iki dakikada bir çakılıp durması, neredeyse var olmayan düşman yapay zekâsı, 3 saatte pat diye biten oynanışıyla herhalde oyun tarihinin en büyük fiyaskolarından biridir bu oyun. Merak edip Metacritic'ine bakayım dedim, basın ortalaması 34, kullanıcı ortalaması 1.6 imiş. Şeytan diyor yaz bir geç inceleme, ver 1 notunu, Metacritic notunu biraz daha aşağı çek. O kadar saçma bir oyun yani, aman diyeyim bedava verseler bile koşarak uzaklaşın. ■ ESER





STARDEW VALLEY

İNANILMAZ KÖTÜ PLANLADIĞIM SİLO...

Size yeniden *Stardew Valley* başladım demiş miydim? Valla yeniden başladım. Benim zamanında PS4'te uzuuun süre emek verdiğim bir kaydım vardı, ama PS4'ü kardeşim zimmetine geçirince ben de SV'siz kaldım. Bir ara yeniden PC'de başladım, mod falan yükledim ama sarmadı, seviyorum klasik halini. Geçenlerde de bu aşkımı yeniden keşfettim.

Neyse, tabii şimdi biliyorum ya oyunun içini dışını, dedim oğlum öyle bir oynayacağım ki ikinci senenin sonunda para basıyor olacağız. Nitekim şu an o noktaya ulaşmış durumdayım çünkü Community Center'daki tüm Junimo paketçiklerini bir senede paketledim, seramı açtım, içine de bastım Ancient Fruit.

Anlayacağınız, artık çiftlik değil darphane işletiyorum. Ama bu noktaya gelene kadar başıma gelen tersliklerden içime oturan sadece bir ama bir tanesi var ki o da zamansız inşaa ettiğim silo. Anlatıyorum.

Biliyorsunuz, SV'de hayvanları beslemek için saman gerekiyor. Eğer silonuz varsa bahçeden kestiğiniz otlar otomatik saman olarak depolanıyor. Neyse ilk kış başlayacak, benim bir silom var ama bahçe de hala ot dolu. Bir el atmazsam kışın ilk günü geldiğinde hepsi yok olacak.

Baktım kışın gelmesine üç gün daha var. Silonun inşaa süresi? İki gün. Günlerden perşembe; yani Robin'i yakaladığım anda yarın işe başlıyor, cuma ve cumartesi inşaat, pazar günü silom hazır. Dedim oğlum tam zamanında aklına geldi he, koştur koştur Robin'e.

Gittim bunun atölyesine. Vurdum tezgâha malzemeleri. Dedim, "BANA SİLO YAP!". Gözümün içine baktı ve bana ne dedi? "Yarın başlarım elbette ama festival günleri çalışmıyorum cnm yaa."

Tabii ya… Spirit's Eve. Yani dandiriboktan Cadılar Bayramı çakması şey.

Cuma çalıştı. Cumartesi Robin'in yerinde yeller esiyor. Dikilmemiş bir silo… Biçilmemiş çimler… Kışın ilk günü hazır oldu benim silo ama kaç yazar. Kesecek bir otum bile yok.

VE SONRA AKLIMA GELDİ Kİ O İLK SİLO'YU KÜMESTEN BOŞALTIP, SAMANLARI SANDIĞA KOYUP OTLARI KESEBİLİRDİM. SİLO DOLDUKÇA DA BAŞKA BİR SANDIĞA BOŞALTIRDIM ZATEN SANDIĞIN BİNİ BİR PARA. AMA YAPMADIM. YARIM AKILLIYIM ÇÜNKÜ.

Hikâye bu kadar. ■ GÜLHİS

MEDYA

KİTAP // DİZİ // FİLM // ALBÜM





HIRSIZ

MEGAN WHALEN TURNER

Bu kitap serisinin ilk üç kitabı çevriliyor Türkçeye 2010'larda, diğerleri nedendir bilinmez çevrilmiyor. Ama ben bu kitapların methini internette sağda solda duyuyorum, çerezlik olarak sipariş ediyorum kendime. Serinin ilk kitabı da Hırsız.

Nitekim gerçekten bir hırsızın hikâyesi. Hırsızlıktan hapse düşen Gen, bir gün kralın kâhini tarafından politik açıdan çok önemli bir nesneyi çalması için hapisten gözetim altında çıkarılır. Eğer gerçekten çalabilirse gitmesine izin verilecektir.

Gayet düz bir senaryo gibi görünüyor değil mi? Zaten son 50 küsür sayfasına kadar kitap da tahmin edilebilir bir düzende ilerliyor. Ama sonra dolambaç dolambaç üstüne... Serinin yazarı Turner bizi öyle bir krallıklar arası entrika hikâyesine sokuyor ki, diğer iki kitabı da lüp diye yutuyorum ben. Ve hikâye orada bitmiyor. Hadi buyurun. Bir ara alacağım serinin devamını. Dolar bir kendine gelebilirse alacağım...

■ GÜLHİS



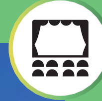
A.T.O.M. - ALPHA TEENS ON MACHINES

Dost meclisinde "eskiden izlenmiş güzel çizgi filmler" muhabbeti yapılırken içimden sessiz çığlıklarla bağırdığım bir yapımı anlatmak istiyorum. Bu bahsettiğim muhabbetlerde tabii ki öncelikle klasikler konuşulur: Andy'nin Nesi Var çoğunlukla bu sohbetin galibi olur. Ardından ismi hatırlanmayan ama "Abi şey vardı ya bir tane ejderha olan bir çocuk" gibi tarif edildiğinde "Evet ya tamam tamam bildim" denen çizgi filmlere gelir. Ne yazık ki Alpha Teens on Machines yani kısaca A.T.O.M. bu sohbetlerimde ikisi de olamadı. "Ya dört kişilerdi hani, bir adam vardı bunlara ekipman veriyordu, onlar da hapishaneden kaçan bir adamı yakalamaya çalışıyorlardı" diye anlattığımla kalıyordum. Google'dan resmini gösterdiğimde de "Yok abi vallahi ilk defa senden duyuyorum" tepkisiyle karşılaşıyordum.

Aslında Jetix'te, 2005-2007 yılları arasında yayında olduğu için ilk defa duymalarına şaşırıyorum. Çünkü bu sohbetlerde mutlaka Galactik Football, Pucca gibi yayın tarihleri aynı olan çizgi filmler konuşulur ama kimse A.T.O.M.'dan bahsetmez. Neyse hayretimi bir kenara bırakıp çizgi filmden bahsetmem gerekirse… Aslında yukarıda yazdığım özet doğru ama cidden çok "özet". Çünkü A.T.O.M. hikâye anlatma konusunda çok hevesli olan bir çizgi filmdi. Ana karakterimiz Axel'in, "ilk sezonun" baş düşmanı Paine ile husumetini izlemek çok keyifliydi. Neden mi ilk sezonun kısmını tırnak içine aldım? Çünkü ikinci sezonda öyle bir twist var ki… Yani tabii biraz çocuk aklım yüzünden de epik hatırlıyor olabilirim. Fakat A.T.O.M. izlerken aldığım keyfi hiçbir şeye değişmem desem abartmam. Arkadaş ortamlarında satılacak bilgiyi de bırakıp ben kaçıyorum: Orijinal İngilizce seslendirmelerinde A.T.O.M.'daki Paine ile SüngerBob'daki Bay Yengeç'i aynı kişi seslendiriyor. .

■ CEVDET







ROBINSON AİLESİ

"En hak ettiği değeri görmeyen Disney işi nedir?" diye sorarsanız hiç tereddüt etmeden Robinson Ailesi derim. Öyle ki Bolt ile Robinson Ailesi'nin IMDb'de puanları aynı fakat aralarında yaklaşık 110 bin oy fark var. Dürüst olmak gerekirse bu "değer görmeme" meselesinin nedenini de anlamıyorum. Robinson Ailesi kötü bir film mi? Hayır, alakası bile yok. Yetişkinlerin izleyemeyeceği kadar çocuklara mı hitap ediyor? Bu da hayır. O zaman neden? Hatta bırakın filmin kalitesini bir kenara; çocuğunuzla, küçük kardeşinizle izlediğiniz zaman hayatlarında ilk kez bir twist ile karşılaşmalarını gözlemlemek bile çok eğlenceli. Kafalarında bütün taşları yerine oturtan o sahneden sonra "Heeee!" demeleri yeterli yahu.

Bu idrakta zorlanmamı daha iyi anlamanız için filmden bahsedeyim biraz. Lewis, yetimhaneye bırakılan bir çocuktur fakat bu çocuk aynı zamanda yaşıtlarına nazaran teknolojiye ve teknoloji geliştirmeye daha düşkündür. İçinde hep bir aile ukdesi kalan Lewis, Wilbur Robinson ile tanışır. Wilbur esasında babasının geliştirmiş olduğu zaman makinesini kullanan bir zaman yolcusudur ve Lewis'i de geleceğe götürür. Orada Robinson ailesiyle tanışan ve içindeki aile hasretini gideren Lewis arızalanan zaman makinesini tamir etmeye ve kendi zamanına dönmeye çalışır. Biraz dedim de baya özet geçtim ama bu gerçekten buzdağın sadece görünen yüzü. Çünkü Robinson Ailesi her ne kadar bilimkurgu olsa da içinde komedi unsurları da var. Bir çocuk için ilham verici, bir yetişkin için ise güzel zaman geçirmek adına gayet yeterli bir film. ■ **CEVDET**



YAŞAR

DİVANE

Bir saniye, burası Burcu'nun power metal köşesi değil miydi? Hayır ama olabilirdi de. Metale geri döneceğiz sevgili okur. Lakin geçenlerde üzülerek fark ettim ki sevgili eşim Can Türk popunun "komple tikiyiz", "aşk bu kızılötesi" gibi sözlükten rastgele seçilmiş kelimelerden ibaret olmadığı o tatlı dönemi komple es geçmiş. *(O zamanlar muhtemelen Master of Puppets falan dinliyordum ben. Üstelik daha Stranger Things bile yoktu bak… -Can)*

Bu ayıbı hemen gidermek için 90'ların sonuna damgasını vuran Yaşar ile giriyorum konuya. Divane, Yaşar'ın çıkışını yaptığı ve benim de en çok dinlediğim albümü olsa gerek. Evde kaseti olan tek albümü olduğundan da değil üstelik. O zamanlar kaset vardı tabii, şimdi herkes Spotify…

Doğrusu bu albümde "Bu da eh işte" diyebileceğim bir şarkı yok, hepsi güzel şarkılar. Ritmler akılda kalıcı, sözler vurucu. Üzerinden neredeyse 30 sene geçmiş olmasına rağmen hâlâ "Biiir-ta-nem" diye melodisiyle mırıldanmamdan anlayın. Hemen şarkı tavsiyesini de yapıştırayım: Birtanem, Kumralım, Gel Benimle. Ben bu üçünü ayrı seviyorum, ama siz albümü komple bir dinleyin derim. ■ **BURCU**

Oyungezer
SAYI: 180 - 2022/10

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren@oyungezer.net
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Aygen Göriş, aygen@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.net
Anton Semchenko, anton@oyungezer.net
Ares Aybar, ares@oyungezer.net
Burcu Arabacı, burcu@oyungezer.net
Cevdet Emre Kızılcan, cevdet@oyungezer.net
Emre Sümer, emre@oyungezer.net
Engin Vural, engin@oyungezer.net
Erce Güven, erce@oyungezer.net
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.net
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.net
İpek Atam, ipek@oyungezer.net
Kıvanç Güven, kivanc@oyungezer.net
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.net
Mert Gökhan, mertgokhan@oyungezer.net
Mustafa Mutlu Şenay, mutlu@oyungezer.net
Oğuz Erdoğan, oguz@oyungezer.net
Onur Kaya, onur@oyungezer.net
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.net
Pelin Yiğit, pelin@oyungezer.net
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.net

setimedia

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.

Yönetim Yeri:
Göksu Otağtepe Caddesi, No:65, Anadolu Hisarı
Beykoz / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Oyungezer, SETİ Yapım ve Yayıncılık tarafından yayınlanmaktadır ve basın-yayın kanunlarına uymaktadır. Bu dergideki yazılar ve görsel malzemeler SETİ Yapım ve Yayıncılık'tan yazılı izin alınmadan kaynak gösterilse bile kullanılamaz.



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

181

GOD OF WAR RAGNARÖK

KASIM'DA OYUNGEZER'DE



OGZ
www.oyungezer.com.tr